AQUAPLUSがいっぱい！ 稼働目前AQUAPAZZA特集！

平成23年5月30日発行·発売（毎月1回30日発行·発売） 第12巻 第7号 通巻134号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

enterbrain
2011
July
No.134
定価
980yen



●往年のビッグネーム、たもりただちが参戦!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

●今夏に単行本が発売決定!
某業界擬人化まんが
えすえぬ家の人々

●『AQUAPAZZA』全国地方予選開催店舗リスト掲載!
闘劇2011

●騒乱のカジノ。そしてあのキャラが……緊迫の第六話!
旋光の輪舞 デザイアーズルーレット

●BEMANIシリーズ情報満載!!
BEAT MAXIMUM
ゲーム最新情報&大人気コンポーザー阿部靖広インタビュー
『pop'n music 19 TUNE STREET』&『HELLO! POP'N MUSIC』
トッププレイヤー「1048」による最新作ロケテストインプレッション
『beatmaniaIIDX 19 Lincle』
ついに最終回! 本人からのメッセージも掲載!
「SUPER STAR 満 —MITSURU— pre. 読者お悩み相談室 You Are my Wife」

●次に戦場を制覇するのはこの武将!? 最新Ver.大予想!
戦国大戦—1560 尾張の風雲児—

●大規模刷新の新バージョンRe:2とは!?
LORD of VERMILION Re:2

●「使える」チームスタイルに選手使用感も!
WCCF IC 09-10

●いよいよロケテスト開始! 闘いの準備はできたか!?
鉄拳タッグトーナメント2

●新Ver.のシステム詳細に迫る!
Virtua Fighter5 Final Showdown

●闘劇開幕! ブロック決勝リポートと最新攻略をお届け
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

●ライバルに勝つための「最新キャラ攻略集」
SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

●最新版の変更点を2号連続掲載!
MELTY BLOOD Actress Again Current Code

●ゲージ絡みのシステムとさらなる個性派キャラに注目!
CHAOS CODE

●新要素追加でカノジョたちの新しい魅力を発見!
ラブプラスアーケード カラフルClip &
ラブプラスメダル Happy Daily Life

●ノーマルモードをクリアできればハードモードも楽勝!? ストラニア軍4～5面攻略!
星霜鋼機ストラニア

●闘神がキミに教える格ゲーの極意
ウメハラコラム

AQUAPLUSのキャラクターたちが集結
夢のタッグバトルがここに開演!

特集1
●夏の風物詩、闘劇予選開幕間近! 超注目新作格闘ゲーム徹底解析!!

AQUAPAZZA
恋のスタートアップガイド

●全10キャラクターの必殺技、超必殺技のすべてがここに!
キャラクターガイドブック

●システム情報をどこよりも早くお届け! 基礎知識をつけてライバルに差をつけろ!
アクティブエモーションシステム徹底解析

●ともに闘うパートナーの情報が満載! 詳細なシステムも要チェック!
全パートナーアシスト攻略


異界の
扉が開く。
Re:
大量に投入される新カード、戦局を大きく左右する新システムが追加！
さらに、メーカーの垣根をも越えた奇跡のコラボレーションが実現！！



三国志大戦 WAR BEGINS
「三国志大戦」シリーズより
関羽参戦!!
THE KING OF FIGHTERS '98
NEVER ENDS
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」より
草薙 京参戦!!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II
「BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II」より
ラグナ参戦!!
LORD of VERMILION Re:2
ロードオブヴァーミリオン Re:2
2011年夏 稼働予定 http://www.lordofv.com/
©SEGA ©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。© ARC SYSTEM WORKS ©2007-2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
SQUARE ENIX
スクウェア・エニックス ホームページ http://www.square-enix.com/jp/
製品・サービスに関するサポート情報はこちらまで ▶▶ スクウェア・エニックス サポートセンター http://support.jp.square-enix.com/
※上記サイトでは、各種検索機能を利用して、製品やサービスのサポート情報を確認できます。ご意見やご要望などもスクウェア・エニックス サポートセンターをご利用ください。

CONTENTS —目次—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)

No.134
2011 JULY



©2011 AQUAPLUS

えすえぬ家の人々 出張版 by IKa



特集 今月も最新&定番格ゲーを大特集!!

明鏡止水　この夏注目の格ゲー9タイトル

AQUAPAZZA

006 基本システムからキャラクター解説まで、最新情報満載で大特集!

Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN

020 新バージョン変更点続報!　変化を味方に付けろ!

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION

024 アップデート版!　ニューカマー&ユン・ヤン最新テクニック集

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ、鉄拳タッグトーナメント2、MELTY BLOOD Actress Again Current Code (Ver.1.05)、CHAOS CODE、ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル、真・恋姫†夢想 ～乙女対戦★三国志演義～

GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

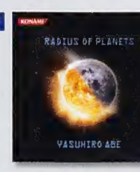
AD

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの**色付き数字**が、**アンケートに記載**する番号です。

PRESENT —賞品—

応募締切 2011年6月30日(木)当日消印有効

1


5


9


2


6


10


3


7


11


12


4


8


1 「VIRTUA FIGHTER5 ORIGINAL SOUNDTRACK」(セガ提供) **3名**
2 「WCCF CAMPEONATO REGIONAL」大会オリジナルストレージボックス(セガ提供) **3名**
3 TEKKEN ミシェールパブミラー(ナムコ提供) **1名**
4 TEKKEN 飛鳥イラスト(ナムコ提供) **1名**
5 阿部靖広1stアルバム「RADIUS OF PLANETS」(コナミデジタルエンタテイメント提供) **3名**
6 「ミュージックガンガン!2」店舗イベント限定オリジナルCD(タイトー提供) **3名**
7 「もぐらさんトラ」※藤野社長、WASi303氏サイン入り(トライアングル・サービス提供) **3名**
8 たもりただぢ先生直筆サイン色紙(編集部提供) **1名**
9 「もしドラ」プライズグッズセット(セガ提供) **2名**
10 「バカとテストと召喚獣」ねんどろいどぷちVol.2セット(編集部提供) **2名**
11 ニンテンドーDSi LL(編集部提供) **2名**
12 プレイステーション・ポータブル(編集部提供) **2名**※色は選べません。
13 特製図書カード(編集部提供) **10名**

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3



いよいよ注目の話題作が稼働間近!
初夏のゲームセンターに
美少女旋風が吹き荒れる

AQUAPAZZA
アクアパッツァ
AQUAPLUS DREAM MATCH

AQUAPLUS
× EXAMU

アクアプラスとエクサムが手を組んだ、珠玉の美少女格闘ゲームがいよいよ稼働。16Pの大ボリュームで、システム、キャラ性能を紹介! 覇権を握るのは!?

アクアパッツァ
■メーカー：アクアプラス　開発：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2011年6月予定
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

目次

ロケテスト情報

6月3日（金）～5日（日）の三日間、秋葉原「Hey」<〒101-0021　東京都千代田区外神田1-10-5　廣瀬本社ビル>にてロケテストが開催される。正式稼働前にプレイできるラストチャンス！　アクアプラスファン、格ゲーファンは秋葉へ集え！

画面内の情報を知ることが勝利への近道
ゲーム画面の見方

『アクアパッツァ』の対戦画面は、キャラクターだけでなくさまざまな情報がちりばめられている。ゲージ関連の情報が多いので、あらかじめ八つのポイントを把握してから闘いに臨もう。





A	フェイスアイコン／選択したキャラクターの顔が表示される。好感度の上下によって、表情も変わる。
B	パートナーアイコン／選んだパートナーの顔が表示。使用不可時は灰色で、一定時間が経過すると白色になり使用可となる。
C	ライフゲージ／プレイヤーの残りライフが表示される。1ラウンド2ゲージ制となっており、1ゲージ目は緑と2ゲージ目は黄になる。
D	勝利ラウンドストック／相手のライフゲージを0にし、ラウンドを取得すると点灯。先にストックを満たした側が試合の勝者となる。
E	タイムカウンター／ラウンドの残り時間が表示される。0になるとラウンドが終了し、ライフゲージが多い側が勝利となる。
F	パワーゲージストック／パワーゲージのストック数が表示。パワーゲージが満タンになると増え、最大5本（※1）まで保有できる。
G	パワーゲージ／パワーゲージの保有量が表示される。攻撃したり、相手からダメージを受けることで、パワーゲージは増加していく。
H	インフォメーション／ヒット数やカウンターヒットなど、対戦中に発生した事象が表示される。一瞬しか表示されないので注意。

（※1）シンプルモードは3本



基本を制する者が闘いを制す!

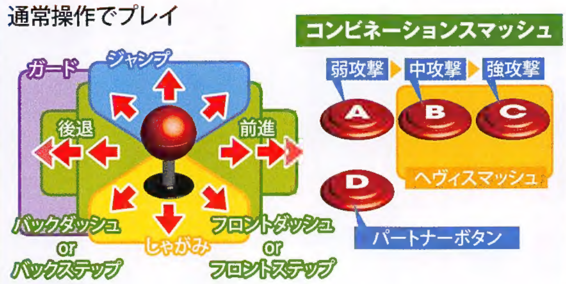
基本システムチェック

本作には二つのモードと、いくつもの基本システムが存在する。キャラクターの性能だけでなく基本システムの知識を身に着けておけば、さまざまな戦術が思い付くはずだ。

キャラクター、パートナーを選択すると、さらに操作モードの選択に移る。ノーマルモードは格闘ゲームに慣れたプレイヤー用のモード。シンプルモードはボタンを押すだけで必殺技が出せる初心者用のモードとなっている。➡➡で発生するフロントダッシュ orフロントステップはキャラクターによって動作が異なる(※2)。前者は地上を走り続けるタイプ、後者は一足飛びで一定距離進むタイプだ。

ノーマルモード

通常操作でプレイ



シンプルモード

簡単操作でプレイ

※レバー操作はノーマルモードと同じです。



(※2)●フロントダッシュ:アロウン、このみ、環　●フロントステップ:ハクオロ、カルラ、モルガン、愛佳　●特殊:リアンノン、マルチ

主要システムの詳細をチェック!!

●投げ(➡+C or ⬅+C)(※3)

相手に密着している状態でコマンドを入力すると、ガードできない投げ技が発生する。相手に投げられた瞬間に投げのコマンドを入力すると、投げ抜けが成立する。なお、投げ間合い外で入力すると立ちCになるぞ。



●インパクトガード(相手の攻撃が当たる直前にガード)

相手の攻撃が当たる直前に、ガード方向へレバーを入力してガードに成功すると発生。削りダメージの防止、ガードクラッシュの防止、アクティブエモーションの低下防止など、さまざまな恩恵が受けられる。



●ファストスタンディング(着地の瞬間まで⬆を入力し続ける)

起き上がる直前までにレバーを上に入力することで、ダウン状態から起き上がるタイミングを早める効果がある。相手が起き上がりを攻めるような連係を狙ってきた場合の回避手段として重宝するシステムだ。



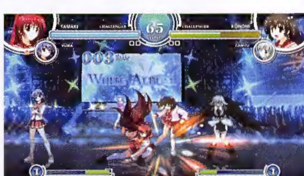
●パートナーアシスト(ニューラル or ➡ or ⬅+D)

パートナー使用可能時にコマンドを入力すると、パートナーアシストが攻撃動作を開始する。各パートナーには攻撃が二種類(由綺、理奈は1種類)あり、➡or⬅+Dとそれ以外のレバー方向+Dで使い分けられる。



●コンビネーションスマッシュ(A→B→C)

タイミングよくボタンを押すことで、弱攻撃→中攻撃→強攻撃の順番で連続攻撃をくり出せる。空振りした場合はコンビネーションスマッシュは出せず、ヒット、もしくはガードしたときのみなので注意すること。



●超必殺技(特定のコマンド+AB同時押し)

パワーゲージを1本消費して放つ強力な必殺技で、各キャラクターごとに何種類かの技が備わっている。アクティブエモーションの好感度が高い(赤い)状態時は、演出が変化する超必殺技も存在する。



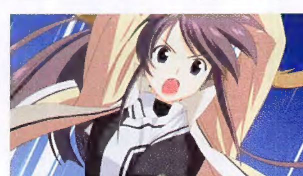
●ヘヴィスマッシュ(BC同時押し)

ヒット時に相手を吹き飛ばす強力な攻撃。相手を壁にたたき付けたり、空中に浮かせたりとヒット時の効果はキャラクターによって違う。相手の攻撃のガード硬直中に入力すると、レジストスマッシュ(※4)が発生する。



●スプラッシュアーツ(特定のコマンド+BC同時押し)(※5)

体力が半分以下の状態時に、パワーゲージを3本消費して放つ超必殺技をはるかに上回る必殺技。発動条件が厳しい代わりにダメージが高いものが多く、ヒットすると特殊なアニメーション演出が見られる。



(※3) シンプルモードは(➡+B or ⬅+B)。　(※4) パワーゲージを1本消費し、ガード中に相手に反撃します。(シンプルモードでは使用できません)。　(※5) 一部例外あり。



感情の変化で攻撃力や防御力が動く!

アクティブエモーションシステム

本作独自の要素であるアクティブエモーションシステムは、攻撃力、防御力にかかわる重要なシステムだ。

アクティブエモーションとは、キャラクターの動かし方によって変化する好感度のこと。基本的には「攻撃を出す」、「前方へ進む」、「攻め込んでいる」ときに上昇し、逆に「後方へ下がる」、「攻め込まれている」ときに低下していく。好感度が上昇すると画面右上、左上のキャラクターアイコンが赤くなると同時に表情が変化し、攻撃力、防御力がアップして有利な状況に。逆に低下するとキャラクターアイコンが青くなり、攻撃力と防御力が低下する。低下中にさらに相手の攻撃をガードし続けると、ガードクラッシュする可能性があるため危険。できるだけ好感度は高い値を保つように心がけたい。



好感度が高い状態、低い状態に移行するとしばらくその状態が持続。一定時間経過すると行動にかかわらず、ニュートラル状態へと戻る。

攻勢時は好感度がアップ



ノリノリで攻め込んでいると好感度がアップし、闘いの天秤が有利に傾く。この状態時は超必殺技のダメージもアップするので、パワーゲージを使用した連続技をたたき込むとお得だ。

守勢時は好感度がダウン



いわゆる"逃げ"、"待ち"のような闘いを展開し続けていると好感度が低下。このときは攻撃をヒットさせても有効的なダメージを与えられないだけでなく、攻撃を受けたとき、ガードしたときも危険だ。

CHECK! インパクトガードでガードクラッシュを防ぐ



好感度の低下中に攻め込まれた場合は、インパクトガードを狙ってみよう。インパクトガードに成功すると、好感度が低下しない上にガードクラッシュを防止できるのだ。

ライフゲージの変化によるアクティブエモーションシステムの変化

ライフゲージの残量によって、アクティブエモーションシステムによる好感度変化の効果が違ってくる点に注意。ライフゲージが残り半分を切ると、キャラクターが通常状態からピンチ状態に切り替わり、付与される効果がさらに大きくなるのだ。通常状態とは表情が異なる点も要チェック！



好感度の上昇中は攻撃ヒット時のやられ時間も変化。相手ののけぞり時間が増加するので、状況限定の連続技も存在するのだ。

体力50%以上



●ノリノリ状態（好感度アップ時）
攻撃力・防御力上昇（小）、パワーゲージ上昇量アップ、一部超必殺技演出の変化。

●不機嫌状態（好感度ダウン時）
攻撃力・防御力減少（大）、パワーゲージ上昇量ダウン、ガードクラッシュの危険性あり。

体力50%以下



●怒り状態（好感度アップ時）
攻撃力・防御力上昇（大）、パワーゲージ上昇量アップ、一部超必殺技演出の変化。

●もうだめ状態（好感度ダウン時）
攻撃力・防御力減少（小）、パワーゲージ上昇量ダウン、ガードクラッシュの危険性あり。

「おとーさん!」で主導権を握ろう

ハクオロは中～遠距離で相手を近付かせずに闘う戦法を得意とする。ステップタイプのキャラクターなので、無理に攻めずに相手を寄せ付けないように闘っていこう。

「おとーさん！」は画面外からムックルが突進して相手を吹き飛ばす飛び道具。A、B版はプレイヤーの背後から突進してくるが、C版は相手の背後から突進してくるので強力なけん制技として使っていけるぞ。中距離では「風陣扇」がけん制として便利。BorC版はダウン追い打ちに使えるため連続技でも重宝するぞ。空中版はバックステップから出せば、低空で出せるので防御的にも使えそうだ。「流舞扇」は攻撃を受け止めると相手を後方に投げ付ける高威力の当て身技。A版はジャンプ攻撃を受け止められるので、切り返しだけでなく対空として役立つ。超必殺技「トンプルチの軟膏」、「羽蝶扇」は自己強化タイプの技で、前者は一発だけ相手の攻撃を耐えるように、後者は攻撃を当てると毒効果で相手の体力を徐々に減らせる効果を持つ。



鉄扇を振り上げて目の前に風を起こして攻撃する。C版はさらに振り下ろし攻撃へと派生する。



鉄扇を前方に広げ、攻撃してきた相手を受け流して吹き飛ばす当て身技。切り返しや対空に使おう。



アルルゥがムックルに乗って突進する。A、B、C版で攻撃位置が違うので使い分けが必要だ。



連続攻撃を繰り出す無敵超必殺技で、追加入力で「風陣乱扇」～「皇陣扇」へと派生できるのが強み。

特殊技ピックアップ

返し扇

立ちBヒットorガード後にBで出せる派生技で、立ちBヒット時は連続技になる。発生の早い中段技なので、ガードを崩すのに役立つぞ。下段の選択肢には立ちB→しゃがみCや、立ちB止めからしゃがみAといった連係を使っていこう。


接近したら立ちBをガードさせ中下の二択を仕掛けよう。

仮面を被りし謎の青年

出典作品:うたわれるものシリーズ(PSP、PS2)

大怪我をし、倒れていたところをエルルゥに助けられる。記憶を一切失っている上に、決して取れない仮面を被っているなどその正体は謎に満ちている。なお、エルルゥの妹アルルゥからは「おとーさん」と呼ばれているが血縁関係は無い。

▼製品情報
タイトル:うたわれるもの ー散りゆく者への子守唄ー
ジャンル:AVG+S•RPG
対応機種:PlayStation 2





Text:KYO

ハクオロ CV:小山力也

ハクオロは優秀な飛び道具と対空技を駆使して相手を迎撃する戦法を得意とするキャラクター。守りに重点を置いた闘いが得意なプレイヤーにおすすめだ。

	技名	コマンド	シンプルモード
特	返し扇(かえしおうぎ)	立ち中攻撃ヒットorガード後にB	
特	大ジャンプ	↓↑	
必	風陣扇(ふうじんせん)	↓↘→+攻撃(空中可)	C
必	流舞扇(りゅうぶせん)	→↓↘+攻撃	←+C
必	おとーさん!	↓↙←+攻撃	→+C
超	羽蝶扇	↓↙←↙↓↘→+AB	←+AB
超	トンプルチの軟膏	↓↘→↘↓↙←+AB	
超	おとーさん、助ける!	↓↙←↓↙←+AB	→+AB
超	連舞扇衝(れんぶせんしょう)	↓↘→↓↘→+AB	AB
超	└風陣乱扇(ふうじんらんせん)	↓↘→↓↘→+AB	AB
ス	ヤツモロロの薬湯	↓↓↓+BC	BC
ス	皇陣扇(こうじんせん)	風陣乱扇中に ↓↘→↓↘→↓↘→+BC	BC
ス	ウィツァルネミテア	B・A・↓・C・C	↓+BC

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ

スプラッシュアーツ紹介

ヤツモロロの薬湯

体力を徐々に回復させる効果を持つスプラッシュアーツ。攻撃をくらったり、体力が半分以上になると回復が止まる。なお、ハクオロはほかにもスプラッシュアーツを持っており、「皇陣扇」は「風陣乱扇」の派生技で、「ウィツァルネミテア」は自身の周囲に衝撃波を発生させる無敵技だ。


『うたわれるもの』のヒロインであるエルルゥが現れ、薬草を使いハクオロの体力を回復させる。



Text:age

カルラ CV:田中敦子

華奢な見た目と違ってパワフルな攻撃が特徴のカルラ。技こそ少なめだが、比較的使い勝手のいい技がそろっているようで、手数不足になるようなことはないだろう。

	技名	コマンド	シンプルモード
特	轟牙(ごうが)	ダッシュ中に攻撃ボタン	
	空中投げ	(空中で)相手に接近して→+C	
必	裂破(れつは)	↓↘→+攻撃	C
	激砕(げきさい)	→↓↘+攻撃(空中可)	→+C
	手が滑りましたわ	↓↙←+攻撃	←+C
超	焔裂破(ほむられっぱ)	↓↙←↙↓↘→+AB(空中可)	AB
	剛覇刃(ごうはじん)	↓↙←↓↙←+AB	←+AB
ス	裂震爆焔渦(れっしんばくえんか)	→↘↓↙←→+BC	BC

特:特殊技 **必**:必殺技 **超**:超必殺技 **ス**:スプラッシュアーツ

スプラッシュアーツ紹介

烈震爆焔渦

「激砕」と似たような動きで刀をたたき付け、ヒットすると相手を捕らえて地面から炎を吹き上げつつ敵を攻撃する。

比較的シンプルで扱いやすいスプラッシュアーツで、威力も高く、連続攻撃に組み込むこともできるので狙いどころは多そうだ。



カルラらしい豪快なスプラッシュアーツ。比較的当てやすいので一発逆転も狙いやすいのがうれしい。

数々のパワーあふれる技を活用しよう!

巨大な大刀を持つカルラ。その姿が表す通り、攻撃力に優れたキャラクターになっている。通常技は全体的に威力が高い代わりに大振りなものが多く、ややスキが大きめ。

ただし、ジャンプは山なりの軌道で使いやすく、ダッシュも急な停止こそできないものの、レバー入れっぱなしで走り続けるタイプなので機動力が高い。空中から相手に接近するときは、めくりも狙えるジャンプBや下に強いジャンプCを使い、ダッシュからは後述の特殊技、A「轟牙」を使い接近し、それぞれ連続技や投げを狙うといいだろう。

通常技やA「轟牙」をガードされたときは、飛び道具の「裂破」、スキが少ない中段技の「激砕」につなげて仕切り直しをしていこう。なお、「激砕」はヒット時に追撃が可能だ。

相手の攻めに対しては、攻撃を避けることのできるC「手が滑りましたわ」を時折交ぜることで相手にプレッシャーを与えるのもアリ。さらに、アクティブアシストも使えばスキを軽減できるので、おススメだ。

裂破



地面をえぐりながら進む衝撃波。Aで出すと射程は短いが発生が早いので、けん制や連続技に使えそうだ。

空中に飛び上がって攻撃するので、しゃがみガード不可能なのも特徴の一つ。A～Cの順に移動距離が伸びる。



激砕

手が滑りましたわ



「酒」を呑んでるから「避け」攻撃!? ボタンによって性能が大きく変わるので用途に合わせて使っていこう。

ヒット位置によって威力が変化する。浮かせた相手にタイミングよくヒットさせるといいようだ。



剛覇刃

特殊技ピックアップ

轟牙

カルラはダッシュ中に通常技が出ない代わりに、攻撃ボタンを押すことで「轟牙」という特殊な攻撃を繰り出す。Aで出した場合に限り、必殺技でキャンセルも可能になっているので、通常技からキャンセルして「轟牙」を出すことも可能だ。



近～遠すべての距離でお世話になる地上戦の要となる技だぞ。

自由奔放な元剣奴の女戦士

出典作品:うたわれるものシリーズ(PSP、PS2)

戦闘能力に優れるギリヤギナ族の女性で剛力の持ち主。首の鉄の輪は剣奴であったころの名残。自由奔放でいい加減なようで仲間想いの一面もある。かなりの酒豪。ハクオロのことを「あるじ様」と呼ぶ。

▼製品情報
タイトル:うたわれるもの ―散りゆく者への子守唄―
ジャンル:AVG+S・RPG
対応機種:PlayStation 2



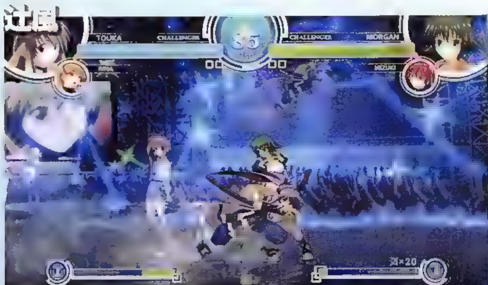


刀の優れたリーチで主導権を握れ!

トウカは立ちC、しゃがみCのリーチが非常に長く、これらの刀を利用した攻撃がギリギリとどく程度の間合いを得意とするキャラクター。ただし、Cボタンを使った通常技は空振りのスキが大きいため、相手に確実に当てるように使わないと危険。ヒット時は特殊技の「疾風」でスキをフォローしつつ近付いてみよう。立ちC、しゃがみCのリーチに脅威を感じて跳び込んでくる相手には、立ちA、立ちBでの地対空、もしくはジャンプA、ジャンプCでの空対空で迎撃してダメージを与えるのが有効だ。

相手に接近した後はしゃがみガードをクラッシュする「刀背打ち」、もしくは中段攻撃になる「破月」と、下段攻撃のしゃがみBでガードを崩しにかかろう。中段攻撃になる二つの必殺技からはアクティブアシストを利用して追撃。しゃがみBからは必殺技の「桔梗」をつなげよう。この必殺技は踏み込みながら連続斬りを放つ技で、ヒット時のみボタンを押すと追加斬りを出せる。タイミングよくボタンを押すと"JUST"と表示され、ダメージがアップするぞ。

辻風



姿を消して瞬時に移動する必殺技。ここからはボタンを押すことで、鞘で攻撃する追加技の「水月突き」へと派生できる。

「破月」の強化版ともいえる超必殺技で、空中で回転しながら連続して相手を斬り裂く。空中での連続技に使えそうだ。



連ね破月

心明閃



相手の攻撃を受け止めて反撃する当て身系超必殺技。目の前で使うと同時にコマンド投げとしての役割も発揮する。

前方へ勢いよく突進攻撃を繰り出す超必殺技で、ヒットすると相手に連続して斬撃を繰り出す攻撃に発展する。



雷光無影斬

特殊技ピックアップ

疾風

[illegible]



「俊敏な動きと優れたリーチ! 得意の居合い斬りで圧倒せよ!」

うたわれるもの

トウカ CV:三宅華也

トウカは刀を巧みに扱うキャラクターで、C攻撃のリーチに優れているのが特徴。得意な間合いを維持するように立ち回って主導権を握り続け、自分のペースを守って闘うべし。

	技名	コマンド	シンプルモード
特	小ジャンプ	↑(短く入力)	
特	疾風(はやて)	地上強攻撃ヒット中に→→	
必	桔梗(ききょう)	↓↘→+攻撃	C
必	破月(はげつ)	(空中で)→↓↘+攻撃	C
必	辻風(つじかぜ)	→←→+攻撃	→+C
必	└水月突き(すいげつづき)	辻風中に攻撃ボタン	C
必	刀背打ち(とうはいうち)	↓↙←+攻撃	←+C
超	連ね破月(つらねはげつ)	(空中で)→←↙↓↘→+AB	AB
超	心明閃(しんみょうせん)	←↙↓↘→←+AB	←+AB
超	雷光無影斬(らいこうむえいざん)	↓↙←↙↓↘→+AB	AB
ス	飛翔絶影斬(ひしょうぜつえいざん)	↓↙←↙↓↘→↘+BC	BC

特:特殊技　**必**:必殺技　**超**:超必殺技　**ス**:スプラッシュアーツ

スプラッシュアーツ紹介

飛翔絶影斬

居合の構えでナナメ上方向へと俊敏な動きで突進する、トウカのスプラッシュアーツ。突進攻撃がヒットすると、目にもとまらぬスピードで相手を連続で斬り裂いてから、強力な一撃で一刀両断にする。相手を空中へ浮かせたときの追撃や、ジャンプに対する迎撃に使えそうな必殺技だ。



気合を込めた一撃を繰り出し、大ダメージを与えるスプラッシュアーツ。最後の一撃前に見せる凛々しい表情に注目。

義を重んじるエヴェンクルガ族の女武人

出典作品:うたわれるものシリーズ(PSP、PS2)

傭兵をしながら旅をしている流浪の武人。当初はハクオロと敵対していたが、のちに彼に心酔する忠臣となる。非常に生真面目な性格だが、ときに周りが見えなくなりうっかり失敗をしてしまうことも。酒には弱く、またかわいいものに対して目がない。



▼製品情報
タイトル:うたわれるもの −散りゆく者への子守唄−
ジャンル:AVG+S・RPG
対応機種:PlayStation 2



「魔王に足りないものは無い!!」

ティアーズ・トゥ・ティアラ

Text:よるよる

アロウン CV:大川透

攻撃判定の発生に優れた技と、リーチの長い技を併せ持つアロウン。必殺技は高性能かつ用途の分かりやすいものがそろっているため、初心者にもオススメのキャラクターとなっている。

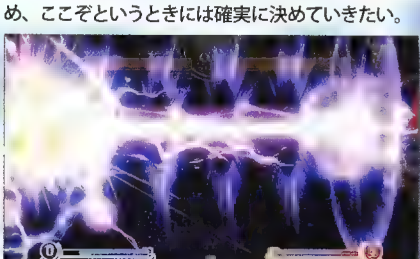
	技名	コマンド	シンプルモード
特	魔王のカリスマ	パートナーの攻撃力アップ	
必	ニグレド	↓↘→+A	C
必	アルベド	↓↘→+B	
必	ルベド	↓↘→+C	
必	天破斬	→↓↘+攻撃	↓+C
必	柔破斬	↓↙←+攻撃	→+C
必	└鋼破斬	↓↙←+攻撃	C
超	金剛斬	↓↘→↓↘→+AB	↓+AB
超	魔法狩り	↓↙←↓↙←+AB	←+AB
超	戦鬼	↓↓↓+AB	AB
ス	神破斬	→↘↓↙←→+BC	BC

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ

スプラッシュアーツ紹介

神破斬

一定距離を突進し、ヒットした相手に乱舞攻撃を繰り出す。通常技からはもちろん、ヘヴィスマッシュで打ち上げた後にも連続技として成立する。突進力を生かした反撃技として使える場面も多そうだ。アロウンの持つ技の中で最も単発での威力が高いため、ここぞというときには確実に決めていきたい。



魔力を集中させ、稲妻のごときエネルギー波を繰り出す！　躍動感あふれるカットインアニメーションにも注目。

ハイスペックなスタンダードキャラクター

攻撃判定の発生に優れたA攻撃と、リーチに長けたB、C攻撃という扱いやすい通常技に加えて、遠距離の相手を攻撃できる飛び道具の「ニグレド」、攻撃範囲の広い無敵技「天破斬」などを併せ持つアロウンは、安定感のある試合運びが持ち味。特に、「天破斬」はほかのキャラクターの無敵技に比べて、大幅にリーチが長いため、さまざまな状況下で切り返しとして活用できる。こうした強力な立ち回りを構成する要素に加えて、アシストを組み合わせることで強力な中段、下段のガードの揺さぶりを仕掛けられる「柔破斬」からの派生攻撃や相手を飛び越えつつめくりを狙えるジャンプBなど、見返りの大きい攻め手も多数持っているため、多少のリードであればすぐに逆転することが可能だ。

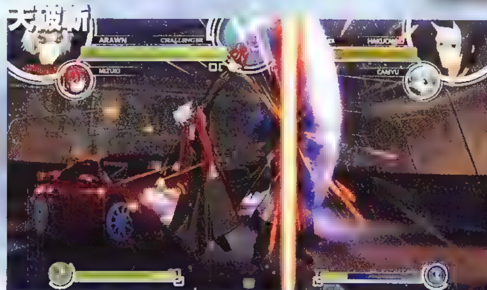
また、相手にヒットさせるとライフゲージやパワーゲージを吸収する必殺技など、ほかのキャラクターには無い特殊な技も持っており、これらの技も通常技やアシストを絡めた連続技に組み込むことができるため、戦況に応じてさまざまな闘い方ができるのもこのキャラクターの面白味になりそうだ。



横方向に弾を撃ち出す。弾の位置が高いため、しゃがんでいる相手には当たらないが、ジャンプにはひっかかりやすい。



ヒットすると相手からパワーゲージを吸収する。ガードキャンセルや超必殺技を封じたいときに狙いたい必殺技だ。



A、B版は出かかりに無敵時間があり攻撃範囲が広い。C版は無敵時間は無いが、威力が高いので連続技に組み込みたい。



天破斬の強化版とも言える超必殺技。対空はもちろん、威力の高さを活かして連続技に組み込むといった使い道もある。

特殊技ピックアップ

魔王のカリスマ

アロウンの特殊技は、パートナーの攻撃力にボーナスを付与される能力。この能力のおかげで、アロウンはほかのキャラクターよりもアシストを組み込んだ連続技の期待値が高い。威力の高いパートナーアシストと相性がよさそうだ。



深き眠りより目覚めし、古の魔王?

出典作品:ティアーズ・トゥ・ティアラシリーズ(PSP、PS3)

深い眠りから目覚めた伝説上の人物で、周りからは魔王として恐れられているが、当人の性格は自由奔放で、見る人によっては到底魔王には見えない。リアンノンをはじめ、さまざまな女性から慕われる超・イケメンキャラ。

▼製品情報
タイトル:ティアーズ・トゥ・ティアラ
―花冠の大地―
ジャンル:AVG+S・RPG
対応機種:PLAYSTATION 3



「狩駆け」と弓矢を使って立ち回ろう

主力となる弓矢を使った必殺技はどれも相手に向かって直線状に発射される。弾速が速く、どれも非常に強力だ。しかし、注意したいのが使用できる弓矢の本数に制限があるということ。ラウンド開始時に弓矢を20本所持しており、それぞれ必殺技に決められたコストに応じて消費されていく。0本になった場合は次のラウンドまで弓矢による必殺技は一切使えなくなってしまうので、戦局に合わせて利用していくのがカギとなりそうだ。

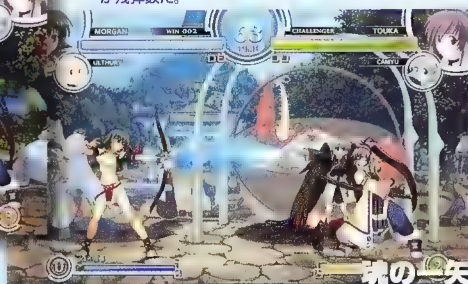
攻撃への派生が可能な移動技「狩駆け」は押すボタンに応じて軌道が変化。その後の派生攻撃についても性能が変化するぞ。特殊行動としては二段ジャンプと大ジャンプを所持。大ジャンプはジャンプ自体の速度も上がるので遠距離からの攻め込みに重宝する。通常ジャンプと大ジャンプを使い分けて相手に接近していくのが効果的だろう。また、モルガンのヘヴィスマッシュは相手を空中に打ち上げる特性を持っているので、連続技に組み込んで超必殺技の「強弓」やパートナーアシストで追撃していこう。

毒の矢



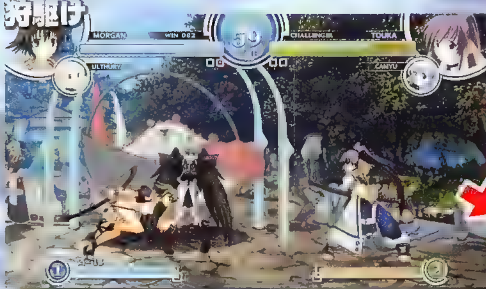
弓矢を使った攻撃だが、これには当たると毒の効果で一定時間相手の体力を奪う特殊効果が付いている。

相手に向かって弓矢を放つ基本技。画面下部にある矢の数が残弾数だ。



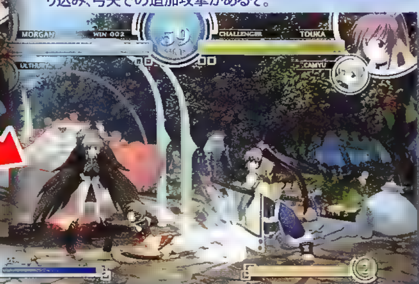
魂の一矢

狩駆け



モルガンの機動力の要になるてあろう移動技 相手に向かって走り込み……、

ボタンを押すと必殺技に派生! このほかにもダガーでの切り込み、弓矢での追加攻撃があるぞ。



特殊技ピックアップ

狩猟の心得

[illegible]



猪突猛進の気性で駆け抜ける破天荒戦士

出典作品:ティアーズ・トゥ・ティアラシリーズ(PSP、PS3)

ゲール族の一員。女戦士だが次席狩人の実力を持つ。かなりおおざっぱで、あっけらかんとした性格かつ大食漢と超自然児だが驚くほどに酒癖が悪い。今作のプレイヤーキャラクターであるリアンノンと幼なじみ。

▼製品情報
タイトル:ティアーズ・トゥ・ティアラ ー花冠の大地ー
ジャンル:AVG+S・RPG
対応機種:PLAYSTATION 3





「どんな敵でも仕留めて見せるぞ!」

ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地

Text:Inl

モルガン CV:中原麻衣

モルガンは豊富な機動力と弓矢攻撃を盾に近距離と遠距離での闘いをバランスよく展開できるキャラだ。「狩駆け」と大ジャンプを活かして画面内を最大限に利用して闘っていこう。

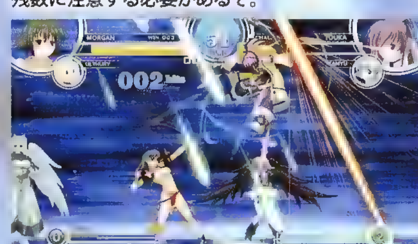
	技名	コマンド	シンプルモード
特	狩猟の心得	攻撃ヒット時のパワーゲージ増加量にボーナス	
特	大ジャンプ	↓↑	
特	2段ジャンプ	ジャンプ中に↑	
必	魂の一矢	←タメ→+攻撃	C
必	しびれ矢	←↙↓↘→+A	←+C
必	毒の矢	←↙↓↘→+B	
必	忘れ矢	←↙↓↘→+C	
必	狩駆け	↓↙←+攻撃	→or↓+C
必	├派生ダガー	狩駆け中にA(空中可)	C
必	├派生キック	狩駆け中にB(空中可)	→+C
必	└派生アロー	狩駆け中にC(空中可)	←+C
超	強弓	←タメ→←→+AB	AB
超	骨砕き	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB	→+AB
ス	狩人の矢	↙タメ↘↙↓+BC	BC

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ

スプラッシュアーツ紹介

狩人の矢

モルガンのスプラッシュアーツは、斜め上方向に矢を放ち、ヒット時には無数の弓矢が相手に降り注ぐ。発生が早いため、対空技と連続技どちらでも使っていけそうな性能だ。しかし、弓矢の消費本数が6本とかなり多め。使用する際には弓矢の残数に注意する必要があるぞ。



専用のカットインが入り、相手に無数の矢が降り注ぐ様は圧巻。弓矢の数に余裕がある場合は積極的に狙おう。



Text:KYO

リアンノン CV:後藤邑子

リアンノンはリーチが長い技が多く、中～遠距離を得意とするキャラクターだ。二種の設置技と多数の自己強化技を駆使し、自分の得意な距離で闘っていこう。

	技名	コマンド	シンプルモード
特	明星さまの加護	パワーゲージが自動的に増加	
特	ホバーステップ	←←or→→	
必	アストラ	↓↘→+攻撃	↓+C
必	ステラ・マリス	→↓↘+攻撃	C
必	堅き鎧	→↘↓↙←+A	
必	第三の目	→↘↓↙←+B	
必	星辰の活用	→↘↓↙←+C	
必	癒しの風	↓↓+A押し続ける	
必	スペルチャージ	↓↓+B押し続ける	
超	アストラ・ギガ	↓↘→↓↘→+AB	↓+AB
超	大いなる癒し	↓↓↓+AB	AB
超	エレメント・サイクル	↓↓↓↘↓+AB	
ス	世界樹	→↘↓↙←+BC (4回目で発動)	BC
ス	活性	パートナー使用不可時に ↓↓↓↘↓+D	

特:特殊技　**必**:必殺技　**超**:超必殺技　**ス**:スプラッシュアーツ

スプラッシュアーツ紹介

世界樹

準備詠唱を3回完了させたのち、コマンドを入力すると発動する特殊なタイプのスプラッシュアーツ。条件をそろえるのは非常に困難だが、一度発動してしまえば、相手の位置をサーチして攻撃する上に、ガードさせた場合は必ずガードクラッシュを誘発させる強力な攻撃を繰り出すぞ。



世界樹から無数の光線を放ち、敵を撃ち抜く。発動させるチャンスは少ないかもしれないが、一度は決めてみたい大技だ。

遠距離特化のキャラクター

リアンノンは各種BorC攻撃のリーチが長く、けん制で主導権を握りやすいキャラクターだ。半面、滞空時間の長いふんわりとしたジャンプやホバーダッシュを持つため、自分からの攻めは若干不得意。しかし全キャラで唯一、時間経過でパワーゲージが増加していくので、焦らず守りながら闘っていこう。

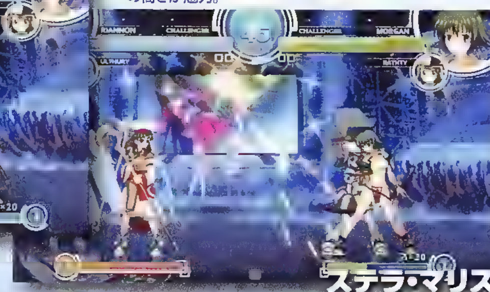
「アストラ」と「ステラ・マリス」はどちらもボタンを押し続けることで待機させることが可能な飛び道具。リアンノンは攻められると相手を追い返しにくいので、まずは「アストラ」のA版を目の前に設置し、安全を確保して闘っていきたい。自己強化技は3種あり、それぞれ一定時間特殊な効果を得る。「堅き鎧」は防御力の上昇。「第三の目」は1回のみ、すべての攻撃を自動インパクトガード&自動投げを発動。「星辰の活用」は1回のみパワーゲージ消費を抑える効果が付加される。上空から巨大な隕石を目の前に落とす「アストラ・ギガ」は威力が高く、連続技で重宝するぞ。「大いなる癒し」は一定時間体力が徐々に回復する。相手が攻めてこないならすぐに体力回復を狙っていこう。

アストラ



上空から小さな隕石を落として攻撃する。リアンノンの立ち回りの核となる技だ。

空中に設置した丸い球から拡散弾を発射する。削りダメージの高さが魅力。



ステラ・マリス

アストラ・ギガ



巨大な隕石を落とす超必殺技。ダウン追い打ちに使うこともできる優秀な技だ。

自己強化タイプの超必殺技で、好感度が一定時間経過することに変化するようになる。



エレメント・サイクル

特殊技ピックアップ

ホバーステップ

リアンノンは←←or→→で一定距離を移動するタイプのステップを出せる。このホバーステップ中はジャンプ攻撃でキャンセルが可能で、すぐにAやBを出せば牽制としても使えるぞ。ジャンプとうまく使い分けていこう。



わたし！　魔王様のお嫁さんになります！

出典作品:ティアーズ・トゥ・ティアラシリーズ(PSP、PS3)

ティアーズ・トゥ・ティアラのメインヒロインで、古代王国の末裔の少女。魔王アロウン復活の儀式の生贄とされるが、復活したアロウンによって救い出される。一途にアロウンを恋い慕っている。

▼製品情報
タイトル:ティアーズ・トゥ・ティアラ
－花冠の大地－
ジャンル:AVG+S・RPG
対応機種:PLAYSTATION 3



素早さと超火力を併せ持つ最恐美女

環は、出かかりに一瞬無敵時間のある「ジャーマンスープレックス」と発生の早い「ジャイアントスイング」、「折檻フルコース」という3種類ものコマンド投げを持つ。これらの投げでプレッシャーをかけ、通常技からの連続技を狙うというのが基本的なスタイルになりそうだ。通常技からは、B版やC版の「アイアンクロー」が連続ヒットするため、打撃のプレッシャーも十分。ハイリスクハイリターンな二択はまさしく、王道の“投げキャラ”の戦術だ。しかし、環はこれだけにとどまらず、小ジャンプ、大ジャンプ、任意の距離を走れるダッシュといった接近に適したシステムを持ち、高い対空性能を誇るA版アイアンクローを持つなど、投げキャラとしてはかなりハイスペックになっている。そして、突進技系の超必殺技「恐怖のアイアンクロー」は、連続技やとっさの反撃はもちろん、地上、空中技の空振りに確定するほどのスピードで長距離を走り抜ける。決める機会の多い技となっているが、威力の高さもかなりのもの。テンションが高い状態でヒットさせることができれば、目を見張るような減りを見せてくれる。



A版は上半身に無敵があり、信頼できる対空として使用可能。アシストヒット後の追撃としても重宝しそうだ。



投げ判定の成立は遅いが、技の出かかりにわずかな無敵時間が存在する。相手の起き上がりなどに狙いたい。



発生が早くガードを揺さぶる手段として活躍するコマンド投げ。レバーを回せばさらに威力がアップ!



テンションMAXで決まればご覧の通り。ダッシュを駆使した攻めでテンションを高め、決める機会をうかがうのだ。



「超ハイリターンな二択を押しつける!」

ToHeart2 トゥハート

Text よるよる

向坂 環 CV:伊藤静

『ToHeart2』の作中で、印象深いアイアンクローが本作でも炸裂! 打撃と投げのシンプルな二択の破壊力は全キャラクター中トップクラス。タマ姉への愛で一回転入力をトコトン極めろ!

	技名	コマンド	シンプルモード
特	大ジャンプ	↓↑	
特	小ジャンプ	↑(短く入力)	
必	アイアンクロー	→↓↘+攻撃	C
必	そこで待ってなさいッ	↓↙←+攻撃	↓+C
必	ジャーマンスープレックス	←↙↓↘→+攻撃	←+C
必	ジャイアントスイング	レバー1回転+攻撃	→+C
超	恐怖のアイアンクロー	↓↘→↘↓↙←+AB	AB
超	折檻フルコース	レバー2回転+AB	→+AB
ス	戦慄のお仕置きタイム	↓↓↓+BC	BC

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ

特殊技ピックアップ

大ジャンプ、小ジャンプ

大ジャンプはジャンプの高度と飛距離を伸ばした跳躍、小ジャンプは通常よりも低い高度で短い距離を跳躍する。大ジャンプは遠距離からの奇襲、小ジャンプは近距離の攻めに活用できそうだ。どちらもダッシュとの相性がいい特殊技だ。



ジャンプCは斜め下方向に強い。上方向から攻める際に活躍しそう。

スプラッシュアーツ紹介

戦慄のお仕置きタイム

発動すると一定時間相手の行動速度が低下する。環が攻撃を受けてしまうとこの効果は解除されるが、技の発生が非常に早いため、相手の行動を見てから発動することが可能だ。効果中は相手ののけぞり時間も増加するため、通常技を複数回組み込んだ特殊な連続技も可能になる。



立ちCキャンセルなどから発動すれば、その後に繰り出した通常技が連続ヒットするほどの発生速度を誇る。最後のトドメにも活躍しそうだ。

パーフェクトな大人の女性、それとも……?

出典作品:To Heart2シリーズ(PSP、PS2)

『ToHeart2』において絶大な人気を誇るヒロインの一人。作中で主人公が用いるタマ姉の愛称でファンの間に広く知られている。一見、気さくで姉御肌な人物に見えるが、時折乙女な一面がチラリと見える。愛情表現の不器用さもまた、彼女の魅力なのだ。

▼製品情報
タイトル:ToHeart2
ジャンル:AVG(ビジュアルノベル)
対応機種:PlayStation 2





ToHeart2 トゥハート2

柚原 このみ CV:長谷優里奈

Text:ケンちゃん

無敵技、突進技、奇襲技と扱いやすい必殺技がそろったスタンダードキャラクター。遠くを攻撃する手段に乏しいので、そこをどのようなパートナーアシストで補うかがポイントだ。

	技名	コマンド	シンプルモード
特	大ジャンプ	↓↑	
特	小ジャンプ	↑（短く入力）	
必	カバンあっぱー!	→↓↘＋攻撃	↓＋C
必	何食べよかな～♪	↓↙←＋攻撃	C
必	どいてどいて～!	（空中で）↓↘→＋攻撃	C
超	1192作ろうジンギスカーン♪	↓↘→↓↘→＋AB	↓＋AB
超	絶妙なバランス感覚!?	（空中で）↓↘→↘↓↙←＋AB	AB
超	お母さん直伝必殺カレー!!	↓↙←↙↓↘→＋AB	AB
ス	ちょっと待ってよゲンジマル～!?	→↘↓↙←→＋BC	BC

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ

スプラッシュアーツ紹介

ちょっと待ってよゲンジマル～!?

このみのスプラッシュアーツ、「ちょっと待ってよゲンジマル～!?」は、一度画面外へと姿を消してから、このみの後方の画面端から愛犬のゲンジマルをともなって突進する。攻撃発生が遅いもののガード不能効果なので、パートナーアシストの攻撃と組み合わせると強力そうだ。



ゲンジマルを追いかけてあわてるこのみのアニメーションがかわい過ぎる。難度は高いが当てれば大ダメージ必至。

近付いて怒涛のラッシュをかけろ!

このみはダッシュが地上を走り続けるタイプなので、小回りが利く機動力に優れたキャラクター。遠距離を攻撃できる飛び道具、リーチに優れた技などは持ち合わせておらず、相手に接近して闘うことが主軸になりそうだ。遠距離ではパートナーアシストの攻撃を盾にダッシュ、もしくは特殊技の大ジャンプで接近しよう。相手に接近したらラッシュを仕掛けるチャンス。攻撃発生が早いしゃがみAを軸に一気に攻め込みにかかろう。しゃがみAがヒットしたら「何食べよかな～♪」を組み込んだ連続技へつなげていく展開が理想的。また、空中から相手を急襲する「どいてどいて～!」を使い、奇襲を仕掛けるのも一つの手だ。

相手に攻め込まれてしまった場合は、無敵時間がある「カバンあっぱー!」を活用していく。ガードされたときのスキは大きめだが、アクティブアシストを利用すればその弱点を解消できる。また、「カバンあっぱー!」は頭上に対する攻撃判定が強く、ヘヴィスマッシュとともに対空でも活躍する。防御面の要として戦術に組み込んでいきたい。



食べ物の名前を叫びながら前方に飛び跳ねつつ膝蹴りを繰り出す。ボタンによって攻撃角度が違うのが特徴だ。

「かばんアッパー!」を繰り返す対空に役立ちそうな超必殺技。最後はこのみが両腕を頭上にかかげて豪快にアタックする。





吹き飛ばした相手の上に乗って何度も踏みつける、名前の通りバランス感覚が必要な技。連続技の締めに役立ちそう。

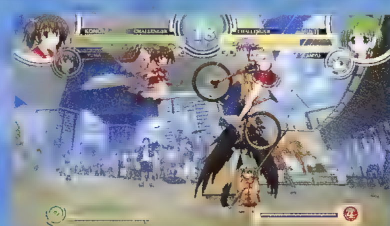
カレーに必要な食材を叫びつつ攻撃する、インパクトあふれる超必殺技。最後は相手をつかんで地面にたたき付ける。



特殊技ピックアップ

大ジャンプ、小ジャンプ

[illegible]



小さな勇気～がんばれ女の子!～

出典作品:To Heart2シリーズ（PSP、PS2）

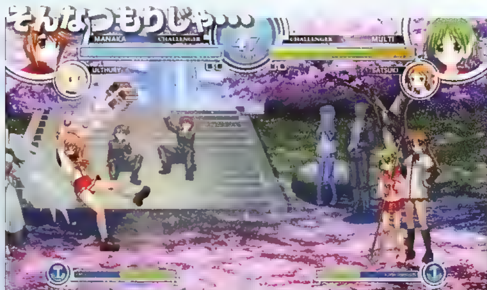
主人公の隣の家に住む一つ年下の幼なじみ。だれとでもすぐ仲良くなる明るい性格で、身体を動かすことは得意だが、朝と勉強は苦手なちょっと甘えん坊の女の子。食いしん坊で料理は得意ではないが、母親直伝の必殺カレーだけは格別のでき。

▼製品情報
タイトル:ToHeart2
ジャンル:AVG（ビジュアルノベル）
対応機種:PlayStation 2



相手の行動を抑制して封殺しよう

通常技のリーチと攻撃力は少々心もとないが、その分、必殺技の性能が高く相手を近付けにくい、遠距離での闘いを得意とするキャラクターといえるだろう。なかでも主力の必殺技は「そんなつもりじゃ…」になるだろう。この技は放物線状に本の束を投げ、触れると本が散らばって多段判定の攻撃に変化する。多段判定部分まで相手にガードさせれば反撃を受けづらい。ABC各ボタンで、それぞれ軌道が異なるのでうまく使い分けよう。また、中〜近距離は「ちょっと待って〜」と「あたしの隠れ家です」でプレッシャーを与えていくのが有効。「ちょっと待って〜」は愛佳の目の前に本棚が出現して相手方向に愛佳が本棚ごと倒れ込む技。「あたしの隠れ家です」も同じく愛佳の目の前に本棚が現れるが、当て身技となっており本棚に相手の攻撃判定が触れると本棚が倒れる。当て身技をちらつかせて相手にプレッシャーを与えるのが有効だ。超必殺技の「いい加減にして〜」は本棚が画面端まで複数出現して順々に倒れていく。連続技の締めに利用していこう。



この後相手に接触すると多段判定に変化する。空中版も存在するので、相手と距離を取りながら使っていこう。

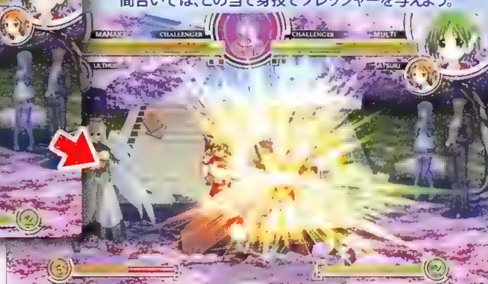
本棚のおかげでリーチが長いので、相手の大振りな技に対して差し込むこともできそうだ。





目の前に出てきた本棚の後ろに隠れる愛佳 これが発動すると……、

相手に目掛けて本棚が倒れる! 近寄られてしまいそうな間合いでは、この当て身技でプレッシャーを与えよう。



特殊技ピックアップ

てんてこまいですよ〜

この特殊能力はフロントステップ中に攻撃が出せるようになるというもの。前進することにより自身のリーチの短さを補うこともできるので、活用していこう。また、フロントステップ動作はレバー入力で前後の制御が可能だ。



通常攻撃の一部からステップへの



ToHeart2 トゥハート

Text:Inl

小牧 愛佳 CV:力丸乃りこ

原作に劣らないドジっ子ぶりを今作品でも発揮している愛佳だが、ユニークな見た目とは裏腹に必殺技性能が強力なものが多い。それぞれの性能を把握し、うまく使って闘おう。

	技名	コマンド	シンプルモード
特	2段ジャンプ	ジャンプ中に↑	
特	てんてこまいですよ〜	フロントステップ中に攻撃ボタン	
特	すいませんっ	しゃがみ中攻撃ヒットorガード後にB	
必	ちょっと待って〜	↓↙←＋攻撃	→＋C
必	そんなつもりじゃ…	↓↘→＋攻撃（空中可）	C
必	あたしの隠れ家です	→↓↘＋攻撃	←＋C
超	いい加減にして〜!!	↓↙←↓↙←＋AB	→＋AB
超	ごめんなさいっそんなつもりじゃっ	↓↘→↓↘→＋AB	AB
ス	委員長って呼ばないで〜	→←↙↓↘→＋BC	BC

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ

スプラッシュアーツ紹介

委員長って呼ばないで〜

愛佳のスプラッシュアーツは、持っている本がタワー状に画面上空まで本が積み上げられていき、しばらくするとカットインが発生して本が崩れて降ってくる。積み上げられていく最中に攻撃された場合には即崩れるので、実戦では対空技として利用していくことになりそうだ。



この後、画面全体に積み上げた本が散らばるぞ。これだけ積み上げられれば勝手に崩れるのも仕方ないかも……!?

頑張り屋さんだけど、失敗も多い!?

出典作品:To Heart2シリーズ(PSP、PS2)

クラスの皆に何故か「いいんちょ」と呼ばれる学級副委員長。頼まれた仕事を断れない性格が災いし、たくさんの仕事を抱え込んでしまう事が多い。パートナーキャラクターで登場している十波由真とは中学時代からの友人。

▼製品情報
タイトル:ToHeart2
ジャンル:AVG（ビジュアルノベル）
対応機種:PlayStation 2





ToHeart トゥハート

マルチ CV:堀江由衣

元祖アクアプラスの看板キャラともいえるマルチ。もともと戦闘向けではないこともあってか、各技はいかにもマルチらしい独特のモーションと性能になっているぞ。

	技名	コマンド	シンプルモード
特	前転	→→	
	後転	←←	
	モップがけ地面効果	直伝のモップがけ、お掃除は何より気合が肝心ですを使用	
	大ジャンプ	↓↑	
必	直伝のモップがけ	↓↘→＋攻撃	→＋C
	└(追加入力)	直伝のモップがけ中に攻撃	C
	お掃除だけは得意なんです	↓↓＋攻撃	↓＋C
	サイクロン方式を取り入れました	→↓↘＋攻撃(空中可)	C
超	お掃除は何より気合が肝心です	↓↘→↓↘→＋AB	→＋AB
	吸引力は絶大です	→←↙↓↘→＋AB (空中可)	AB
ス	妹たちの大掃除	→↘↓↙←→↘↓↙←＋BC	BC

特:特殊技　**必**:必殺技　**超**:超必殺技　**ス**:スプラッシュアーツ

スプラッシュアーツ紹介
妹たちの大掃除

マルチが両手を上げて呼びかけると、量産型のマルチ（＋競合機に当たるセリオ）が大挙して押し寄せ、一斉にモップがけを繰り出す。ヒット数、ダメージともにかなりのもの。技の発生が少し遅いので、いかに安全に発動させるかが重要になりそう。カットインのかわいらしい演出は必見だぞ。



「妹」こと量産型のマルチが押し寄せる！　ちゃっかり交じっているセリオにも注目してほしい。

モップを駆使して闘おう!

身長が低めなマルチの通常攻撃は全体的にリーチは短めだが、モップで攻撃するC攻撃はどちらも長いリーチを持つ。特に、しゃがみCは技後に転んでしまうためスキこそ大きいが全キャラ中屈指のリーチを持っている。また、しゃがみBやヘヴィスマッシュは上方向に強いので、対空技としても機能してくれるぞ。

基本的には、あまり自分から接近するのが得意ではないようなので、判定の強い立ちBをけん制に使いつつ、しゃがみCにつなげたり、パートナーによっては、しゃがみCを遠距離から出してダウンを狙いつつ、ガードされたらアクティブアシストでスキを軽減する方法も有効そうだ。

首尾よくダウンを奪ったら、「直伝のモップがけ」を使って接近、相手の起き上がりを攻めると効果的。「地面モップがけ」の効果が残っているうちに、相手の起き上がりに通常技から前転をすることで相手の背後に回り込みやすく、かく乱もしやすい。アクティブアシストを交ぜていくと、さらにかく乱しやすく攻めも継続できるので有効だ。



A→B→Cの順に移動速度がアップする。なお、「あぶない!」で停止時にも攻撃判定が発生する。

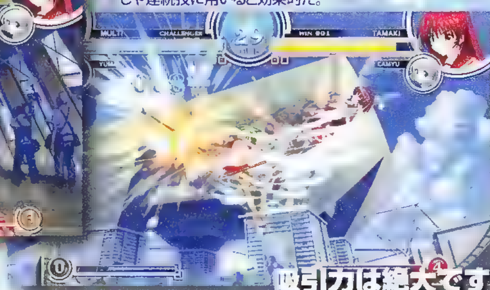
モップがけの効果範囲で使用すると、レバーで左右に移動できるようになる。遠ざかれば反撃も受けにくいか?





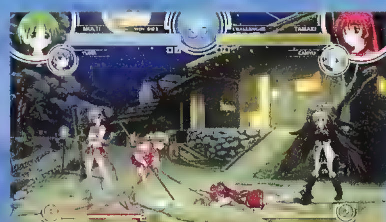
「直伝のモップがけ」の強化版ともいえる技。移動距離が長く、モップがけ効果もきっちり発揮されるぞ。

モップを振り回しながら上昇する技でヒット数が多い。切り返しや連続技に用いると効果的だ。



特殊技ピックアップ
地面モップがけ効果

「直伝のモップがけ」、「お掃除は何より気合が肝心です」使用時に地面に「モップがけ効果」が発生する。この上では通常技から前転、後転が可能になり、さらに一部の必殺技が変化する。再度それらの技を使うか、一定時間過ぎると無くなる。



モップがけ効果を活用して、相手

ドジで人間味あふれる家事手伝いロボット
出典作品:To Heartシリーズ(PS)

正式名称「HMX-12マルチ」。ロボットながらも感情を持ち、人に喜んでもらうのが大好き……なのだがドジで失敗も多い。いわゆる「メイドロボ」の先駆者的存在で、これ以降のゲーム、アニメ、漫画などに大きな影響を与えたキャラだ。

▼製品情報
タイトル:ToHeart
ジャンル:ADV（ノベル形式）
対応機種:PlayStation



性能で選ぶ？　それともお気に入りのキャラクター？

パートナーアシスト最速攻略

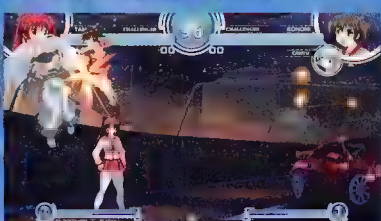
パートナーキャラは自分とともに闘ってくれる頼れる存在。9人の特徴を知り、慎重に選択すべし……



パートナーアシストとは、Dボタンを押して仲間に援護攻撃を要請するシステム。パートナーはキャラクターアイコンの右下（2Pは左下）に表示。このアイコンがカラー状態だと使用可能、グレー状態だと使用不可能状態を示す。使用不可能中は外枠のゲージが時間によって回復していき、このゲージが最大まで回復すると再び使用可能に。このパートナーのゲージの回復速度は、使用した技や状況で変化する。また、パートナーには“待機”、“追従”、“特殊”と3タイプの移動パターンがある。それぞれ自分のキャラクターに対してどのような動きをするかも、キャラクターの個性の一つなのだ。

CHECK! パートナーアシスト中に攻撃を受けると……

パートナーアシストを発動し、行動を開始してすると、パートナーキャラクターも攻撃を受けるようになる。攻撃を受けると通常の動作が中断されるだけでなく、パートナーのゲージの回復が通常状態より長くなるぞ。



相手のパートナー[illegible]を攻撃して[illegible]これで[illegible]パートナーを呼べなくなるのだ。

追従タイプ



追従タイプはプレイヤーを追いかけるように動く。常にパートナーの位置を把握することが大事。





プレイヤーを激しく移動させていると、離れた場所にパートナーが居ることも。状況によって攻撃を開始する場所が変化するのだ。

待機タイプ



待機タイプは画面内の定位置でプレイヤーの指示を待つタイプ。攻撃のタイミングが一定だ。





常に一定の位置から行動を開始するため、毎回同じタイミングで攻撃してくれる。追従タイプに比べて攻撃発生が遅い技が多い。

特殊タイプ



特殊タイプは由綺、理奈の二人。普段は画面内におらず、発動したときのみ出現する。





この二人は呼び出しても無敵状態なので必ず効果が発動する上、その効果は絶大。ただし、ゲージの回復速度が極端に遅い。

攻撃動作中にDで強力な連係を！

アクティブアシスト

アクティブアシストとは、プレイヤーキャラクターの攻撃動作時にパートナーに攻撃を要請するシステムで、発動にはパートナーのゲージに加えて、パワーゲージが1本必要となる。攻撃動作中にパートナーの攻撃を続けて狙えるため、プレイヤーキャラクターの攻撃のスキをフォローしたり、一人だけでは不可能な強力なラッシュ、連係を仕掛けるのに役立つ。また、タイミングよくDボタンを押せば同時に攻撃を仕掛けられるので、二人で協力しながら連続技を決めることも可能。もちろん、通常のパートナーアシストとは違い、ジャンプ攻撃中にも発動できる。このように比較的自由なタイミングで仲間を呼べるアクティブアシストだが、プレイヤーの攻撃が相手にガード、もしくはヒットしたときしか発動できない点に注意。攻撃を空振りしたときのフォローには使えないのだ。

連続技で活用する

一連の連続技中にアクティブアシストを発動しておけば、普段の連続技の後に追撃が可能になることも。パートナーによって攻撃のタイミングが違うため、いつボタンを押すかが成功のカギだ。



タマ姉のジャーマンスープレックスと同時にアクティブアシストを発動すれば……、



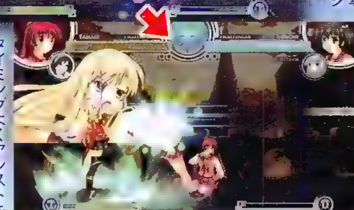
さらに追撃が可能。パートナーの攻撃速度を理解してタイミングよくDを押そう。

連携の組み立てで活用

普段は攻勢の維持ができない連係でも、アクティブアシストを使ってスキをフォローすればさらに攻撃し続けられることも。相手をガードクラッシュさせたい状況で必須となるテクニックだ。



普段はガードされると反撃される技も、アクティブアシストを使って……、



タイミングよくアシストを呼べば、さらに攻めを継続できるのだ。

ガード中にDで相手の攻めをしのぐ

パッシブアシスト

パッシブアシストとはガード硬直中にパートナーを呼び出す防御面の切り札と成り得るシステムで、アクティブアシスト同様、発動にはパートナーのゲージとパワーゲージが1本必要となる。ただし、通常のガードキャンセルタイプの攻撃とは違い、ガード硬直自体がなくなるわけではない点に注意。あくまでもガード硬直中にパートナーの攻撃が出せると考えておこう。なお、相手の攻撃に対して安易にパッシブアシストを発動すると、パートナーごと攻撃されて、パワーゲージを無駄に消費する上に一定時間パートナーが呼び出せなくなるケースが発生しやすい。相手の連係の切れ目やパートナーに攻撃が当たらない位置を見極めてから、Dボタンを押すことが重要だ。

反撃や連係に対する切り返しに活躍!

攻撃発生が早い技を持つパートナーと組んでいる場合は、相手の攻撃の硬直に発動することで反撃に活用できる。相手の攻撃の直後にDを押そう。


追従タイプは攻撃発生が早い技が多い。反撃しにくい攻撃に対しても……。


オクタヴィアの「閃凛斬」を使用すれば、反撃を決められる。

パートナーキャラクターの位置をチェック!

ウルトリィやカミュのような待機タイプのパートナーは、相手の攻撃が当たらない位置から攻撃する技を持っているため、割り込みに使用できる。


攻撃をガードした瞬間にパッシブアシストを発動。そのままガードし続ければ……。


一定時間後にウルトリィの攻撃が。パートナーに攻撃が当たりにくいことを活用しよう。



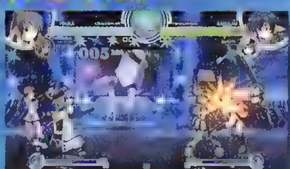
湯浅 皐月

追従

メイ・ブラスト（ニュートラル+D）



五月雨ファイヤー





強力な一撃で相手を浮かせる!

高瀬 瑞希

打撃 待機

昇天ナックル（ニュートラル+D）



トルネード飛びヒザ蹴り





動きの遅さをどうフォローするか

ラスティ

打撃 追従

爆砕



ハンマー投げ



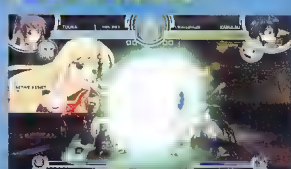


機敏な動きでプレイヤーをフォロー

オクタヴィア

万能 追従

ヴェリタス



閃凛斬



守りや攻めの起点として大活躍
ウルトリィ

[illegible] 待機

[illegible]

ルアナンント・クス・トゥスカイ(ニュートラル+D)



[illegible]

イエタエン・フム・トゥスカイ(← or →+D)



[illegible]

相手のジャンプを阻止する能力に注目
カミュ

[illegible] 待機

[illegible]

エイヌェ・ヒム・トゥスカイ(ニュートラル+D)



[illegible]

一緒に遊ぼうよ♪(← or →+D)



[illegible]

自慢のチャリンコで奇襲をかけよう
十波 由真

打撃 待機

[illegible]

チャリンコ落下(ニュートラル+D)



[illegible]

チャリンコ突撃(← or →+D)



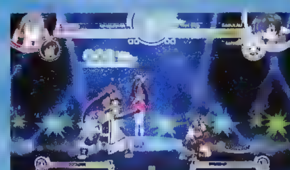
[illegible]

氷の結晶でフィールドを制圧
森川 由綺

補助 特殊

[illegible]

WHITE ALBUM(ニュートラル+D)



[illegible]



[illegible]

分身の攻撃を活用して一気に攻勢をかけろ!
緒方 理奈

補助 特殊

理奈も由綺と同様に特殊タイプ。[illegible]

SOUND OF DESTINY(ニュートラル+D)



[illegible]



[illegible]

担当ライターの座談会 第二回
パートナーキャラクターを使いこなすコツとは!?

ケンちゃん [illegible]居ないんだけど……。

よるよる まーりゃんも……。"よるりゃん"が誕生する予定が……。

ケンちゃん ま、それはともかく、[illegible]

よるよる [illegible]

ケンちゃん ウルトリィとカミュは相手の攻撃に巻き込まれにくい上、[illegible]

よるよる [illegible]

ケンちゃん [illegible]

よるよる 確かに! 立ちC連打だけで大ダメージが与えられるし、[illegible]

ケンちゃん 現状は[illegible]

よるよる [illegible]

新バージョン変更点続報！変化を味方に付けろ

Virtua Fighter 5 FINAL SHOWDOWN VERSION A

TM ©SEGA

シンプルながら奥深い攻防が展開される、「バーチャファイター」シリーズ最新Ver.が稼働中！ 今月もお得な情報をお届けするぞ！

Virtua Fighter5 Final Showdown VERSION A
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2011年4月21日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワークシステム：ALL.Net

システムの細部を理解して勝つ！ システム応用編

久しぶりのバージョンアップということで、各キャラの変更点に目が行きがちだが、やはりシステムを理解することは最重要項目。ミクロな視点で、システム活用方法を紹介していくぞ！

Text:矢永

側面での攻防における重要事項

側面で立ちⓅやしゃがみⓅをカウンターでくらった後など、9～10フレーム不利な状況で有効となるのが「屈伸簡易投げ抜け」。このときは立ちⓅが立ちガード＆避け不能になり、しゃがみガード＆暴れに対して大ダメージ狙えるミドルキックとの二択が基本となる。一見この二つの選択肢で二択が成立すると思われがちだが、二つの技にかなりの発生差があるので、「立ちⓅが発生するまでしゃがみガード→立ちⓅをやり過ごしたタイミングで立ちガード」とする屈伸で二択回避することが可能。

さらには立ちガードへの移行時に横投げ抜けの簡易投げ抜けを仕込んでおけば、投げに対しても対応できる（立ちガード移行後しばらくの間投げ抜けを受け付ける）。基本となる選択肢のほとんどに打ち勝てるので、正面状態の屈伸よりも強力な防御技術となるのだ。側面での立ちⓅorしゃがみⓅの被カウンター後や、肘系の技をしゃがみorカウンターでくらったとき、横向かせの効果を持つ回転系の技の後などに活用していこう。

側面から肘系の技をガードした後など、側面を取られているが1フレーム有利な状況というのは対戦中によくある場面。この状況での選択肢に取り入れたいのが、最速の投げとレバー前入れの早い立ちⓅ。前者は避けキャンセル、後者はバックダッシュ打撃に対して有効。相手にしゃがみⓅを出されても正面で硬化カウンターヒットになり、対応しにくい二つの選択肢をローリスクにつぶせる。

なお、技を出すときはしゃがみダッシュへの移行を意識しておけば、しゃがみⓅでつぶされたときスムーズに屈伸へと移行できる。



側面で立ちⓅをガード不能の状況では、しゃがみガードで立ちⓅをやり過ごし……



中段攻撃を立ちガードする屈伸が基本。ガード崩しを持つキャラには使用を控えめに。

回転系の技の性質を理解する

回転系の技で避けを狙うときは、避けキャンセルで回避されない発生の技を有効活用したい。上段の回転系の攻撃なら「有利フレーム＋10フレームまで（避けキャンセル立ちダッシュに対しては＋13フレームまで）の発生の技」が避けキャンセルで回避できない。しゃがみⓅカウンターヒット後の7フレーム有利な場面で上段の全回転攻撃を出すときを例にすると、発生17フレームまでの技なら避けに対して確実にヒットするので使いやすいが、発生18フレーム以降の技は避けキャンセルで回避される可能性があるので若干使いにくくなる。

「中下段の回転系の攻撃は避けキャンセル立ちダッシュに対しては有利フレーム＋13フレーム、避けキャンセルしゃがみダッシュに対しては有利フレーム＋16フレームまでの発生の技」が避けキャンセルでのガードが間に合わない。避けキャンセルしゃがみダッシュには、しゃがみⓅノーマルヒット後の4フレーム有利で発生20フレームの下段全回転がガードできないことを覚えておこう。

側面では避けへの準備動作となる3フレームが加わるため、上段全回転で有利フレーム＋13フレーム、中下段全回転で有利フレーム＋16フレーム（しゃがみダッシュキャンセルなら＋19フレーム）までの技が避けキャンセルで回避されない。有利大の状況なら発生20フレーム前後の上段全回転も避けキャンセルで回避されないので活用したい。

なお、避けの13フレーム目以降に打撃がヒットした場合は正面状態に復帰している。打撃技をつぶしてヒットしたときは側面状態となるので、ダウンを奪えない技の使用時はヒット確認が必須。



上段の回転系でも発生が早ければ、避けキャンセルで回避されることはほとんど無い。



側面での横え移行↓上段全回転の連係は、ガード始動でも避けキャンセル不能が多い。

VerA MEMO
側面補足：側面＋1フレームではむやみに手を出さずに落ち着いて立ちガードで様子を見ることも大事。早い立ちⓅ以外の技は正面ガードになるので、ガード後に落ち着いて攻めればいい。
避けキャンセル補足：当たり前のことだが、避けキャンセルには最速の投げが確定で決まる。避けキャンセルは投げ抜け入力していないことが多いので、読み切ったときは最速投げを狙っていきたい。

受け身後の状況を正しく把握

受け身の基本となる横転受け身は「ダウン状態を問わず受け身終了後の3フレーム間はガード以外の行動ができない」。このタイミングに打撃技を重ねることができれば避けや当て身で回避される心配が無いので、ローリスクに攻められる。

打撃技を重ねるときに重要となるのが、相手の受け身タイミングのズレ。ジャスト受け身は通常の受け身よりも3フレーム早く受け身動作が終了するほか、遅らせ受け身では2～3フレーム受け身への移行を遅くできる。このため受け身のタイミングを使い分けてくる相手には、完璧な重ねは難しい。それでも持続の長い技を通常の受け身タイミングに合わせて出していけば、受け身攻めでの強力な一手となるので、積極的に狙っていこう。

仰向け頭側＆うつ伏せ足側ダウンの横転受け身終了後に、側面ヒットする可能性があるのは最初の1フレーム目のみ。ダッシュなどで距離を詰め過ぎると正面ヒットしやすいので気を付けたい。なお、うつ伏せ足側ダウンのその場受け身に側面ヒットorガードになる時間は4フレーム（重ねは11フレーム可能）。仰向け頭側ダウンのその場受け身に背後ヒットする時間も4フレームとなっている。

腹崩れや壁コンボ後などのうつ伏せ頭側のダウンを奪われたときは、過去のシリーズのクセが抜けないためかその場受け身を取るプレイヤーが多い。立ち状態への復帰こそ、その場受け身の方が若干早いが、打撃技の重なる時間が横転受け身は3フレーム、その場受け身は11フレームとなるのでキャラによっては圧倒的に受け身攻めがキツくなる。本作では側面を取られるようなリスクは無いので、状況に合わせて横転受け身も使っていこう。



ジャスト受け身はコンボの回避だけでなく、重ねへの対策として常に意識しておこう。



足払い系のダウン時のみ、遅らせ受け身の受け付けが7フレームと長くなっている。

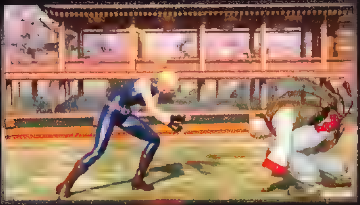
起き上がりの攻防における選択肢

現在起き上がり攻めを回避するのに最も適していると言われているのは、後転起き上がり。ほかの起き上がりと異なり「起き上がり攻撃に10フレーム程度のディレイを掛けることができる」のが長所。

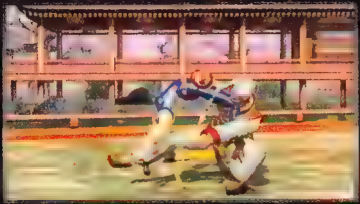
起き上がり攻撃の最速とディレイを使い分ければ、攻めるタイミングをつかみにくくできることに加え、屈伸による起き上がり攻撃の中下段のガードを困難にできるのだ。さらに、相手が起き上がり攻撃を警戒して距離を詰めて来なかった場合には、間合いが離れるというメリットもあるので、起き上がり攻めの強力なキャラが相手のときには積極的に使っていこう。ただし起き上がり攻撃をガードされたときのスキの大きさと、リング＆壁際に追い詰められやすくなることには注意しておこう。

起き上がり時はレバー入力で任意に立ちかしゃがみの状態を選んで起き上がることができる。横転起き上がり時はそのまま屈伸につなげられるしゃがみ起き上がりを選択するのがセオリーだが、しゃがみ起き上がりは立ち起き上がりよりも行動可能になるまでが基本的に遅い。このため起き上がり攻撃が来ないことを確認されてから攻められてしまうというデメリットがある。相手によっては立ち起き上がりから発生の早い技で暴れることも有効となるので、選択肢の一つに組み込みたい。

起き上がりに技を重ねた場合は、受け身後と同じくガード以外の行動ができない（重なるのは1フレームのみ）。起き上がりの種類によっては写真のように起き上がり攻撃つぶしと重ねの両立ができる。持続の部分が重なった場合にはガード後の不利が小さくなり、反撃が入らなくなることがある。



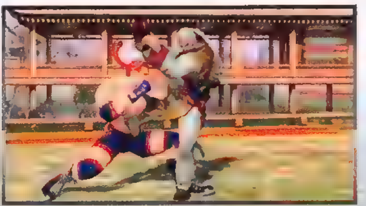
仰向け足側とうつ伏せ頭側の後転は、立ちとしゃがみの差が1フレームしか無い。



持続の長い技の後半を重ねるように出せば、最速の起き上がり攻撃もつぶせるので強力。

避けキャンセル簡易投げ抜け

文字通り、避けキャンセル後に簡易投げ抜けを仕込む技術。最速の直線打撃は避けで回避し、遅らせ打撃や回転系の技にはダッシュキャンセルからのガードで対応しつつ、最速の投げも抜けられる優秀な防御手段だ。コマンド的には「⇧or⇩→レバーニュートラル→⇨⇨or⬀⬀Ⓖ→Ⓖ押したままⓅを追加入力しつつ投げ抜けしたい方向へのレバー入力」となる。Ⓖは⇨⇨or⬀⬀の前から先押しする方法もあるが、避け動作に入る前にⒼ入力してしまうと避けが発動しないので注意。汎用性が高いので状況を問わず使えるが、大きく不利な状況では簡易投げ抜けの受け付けが若干シビアになる。精度に自信が無いなら不利中程度までの使用にとどめておくといい。



投げ抜けの入力が後付けなので、キャンセルの遅れが無いことが強み。展開の早い場面で活用しよう。

避け投げ抜けキャンセル

こちらは避け投げ抜けからの派生。避けキャンセル簡易投げ抜けと異なるのは、避け投げ抜け始動なので「不利が大きな場面でも安定して投げ抜けできる」こと。キャンセル後にレバーとボタンの制限が無い点も魅力。状況を問わず使えるので今後は投げ抜けの主流になると思われる。入力方法は「避け投げ抜け→各種ダッシュ入力」という単純なものでOK。キャンセル後の投げ漏れを確実に防ぎたいなら「避け投げ抜け→Ⓟだけ離してⒼを押しっぱなし→各種ダッシュ」と入力するといい。なお、⇨方向の投げ抜けを仕込むときは、「避け→⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨」という入力でキャンセル立ちダッシュまで完了するので簡略化できる（⇦Ⓟ＋Ⓖ⇦も簡易入力可能）。

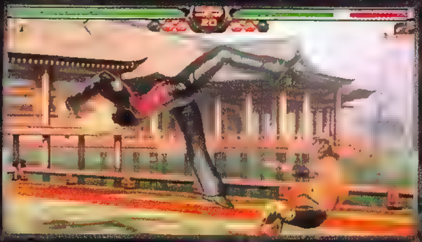


不利が小さめな状況なら「避け⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨→しゃがみガード」で⇨投げを抜けつつ下段全回転もガード可能。

起き上がり攻撃補足:発生が若干変更された影響で、中下段の発生差がほぼ3フレーム以上になった。屈伸によるガードの難度は下がったが、起き上がり攻撃つぶしで中下段に両対応することは難しくなった。
避け投げ抜けキャンセル補足:避け→投げ抜けまでを先行入力中に完了させれば、ダッシュでのキャンセル後に投げが漏れない。各種行動へスムーズに移れるほか、そのまま打撃技につなぐことなども可能。

良調整&強化キャラを大特集

バージョンA Pick UP! 対戦攻略



「あれ？　ジャッキーは!?」という声が聞こえてきそうだが、単純に火力アップの影響が強いため、次号以降のお楽しみに……!?

今月は、バージョンAになってパワーアップを遂げたキャラを中心に、5キャラをピックアップして攻略を掲載していこう。誌面の都合ですべてのキャラを網羅することはできなかったが、今回掲載していないキャラについては次号以降で少しずつフォローしていきたいと思う。

今月ピックアップしたのは、独自要素ともいえる「タメ攻撃」関係の調整により、かゆいところに手が届く的な強化を果たしたジャンと、攻撃力が上がり個性の強くなった鷹嵐。どちらも『VF5R』での追加キャラだが、幾度かのマイナーチェンジを経てキャラの方向性が固まった感がある。

それ以外では、他キャラ（特にランク上位）のパワーダウンに加えて、微妙に強化されたことで相対的に「本作最強」との呼び声も高いアキラ、不遇の時代を経て各種技のフレーム&威力上昇と強化ポイント満載のジェフリー。最後に、距離戦は依然としてキツいが、接近すれば使える技のそろっている近距離特化キャラのブレイズ。これらを使っていなくても、キャラ対策として読んでほしい。

結局壁が一番だぜ
ジャン紅條 Jean Kujo

今作で強化された各種タメ攻撃。微調整ながらも、戦術的効能は非常に大きい。今月は、強化された各種タメ攻撃を中心とした壁攻めを紹介していくぞ。

今作では、各種タメ攻撃をガードさせた際の有利フレームが6フレームに増加し、虚心紅錬撃（タメ攻撃ガード時ⓅⓅⓀ）と虚心二連蹴（タメ攻撃ガード時ⓀⓀ）以外の技もⒼで区切ることによって最速で打てるようになった。技をガードさせても距離が離れない壁際では、上記の性質を利用して高火力の攻めを展開することが可能だ。

まず、タメ攻撃をガードさせてもジャンの背中側への避けで派生技の二択を回避されてしまうのだが、有利フレームが増えた今回は手刀切り（⇦Ⓟ）で、ジャンの背中側避けキャンセルをつぶすことが可能だ。避けや暴れに当たった場合にはカウンターヒットになるため、壁際では壁よろけを誘発し、派生の沈身正中拳（⇦ⓅⓅ最大タメ）がほぼ回復不能という強力な連係となるぞ。

これに加えて、割り込まれない中段の紅染手（⇦ⓀⓅ）や下段の虚心二連蹴を使い分けることで、すべてコンボへと発展できる三択を迫れるため、非常に強力な攻めとなる。また、この状況での投げは相手の暴れ以外の選択肢に勝てるので、手堅い選択肢として覚えておこう。



ヒット時はコンボへ、ガードされてもリスクは低いので、非常に強力な選択肢だ。



壁際でタメ攻撃をガードさせれば距離が離れないため、高火力な攻めを展開できる。



壁コンボまで決めた場合、相手キャラによっては体力の半分以上を奪い去る。

新コンボを活用してダメージアップ!
鷹嵐 Taka-Arashi

決める機会の多い赤鬼乱れ髷（Ⓟ+Ⓚ）からの新コンボや、ヒット時の浮きが高くなった勝ち上げ（⇩⇧Ⓟ+Ⓚ）からのコンボを覚えてダメージアップを図ろう。

〔Ⓟ+Ⓚ〕からは、ウルフ&鷹嵐以外の全キャラクターに対して〔⇧ⓅⓅ〕→〔⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ〕が安定コンボとなる。ウルフには立ちⓅ→〔⇨⇨ⓀⓅⓅ（1フレーム消費）〕、鷹嵐には立ちⓅ→〔⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ〕を決めるといい。

さらにダメージアップを図るなら、最軽量級のアオイ、アイリーン、ブレイズに対し、立ちⓅ→〔⇩⇧Ⓟ+Ⓚ〕→〔⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ〕というコンボを狙おう。安定コンボより威力が9も高くなる。ただし、足位置ハの字のブレイズには立ちⓅが当たらず決められないほか、ハの字のアイリーンに対しては、最後を〔⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ（1フレーム消費）〕とする必要がある。また、軽量級～中量級に対しては、立ちⓅ→〔⇧ⓅⓅ〕→〔⇨ⓀⓀ〕や立ちⓅ→〔⇧ⓅⓅ〕→〔⇦ⓀⓅ〕が決まる場合があり、前者は安定コンボより5ダメージ、後者は3ダメージ高くなる。例えば対パイには、足位置ハの字で〔⇨ⓀⓀ〕、平行で〔⇦ⓀⓅ〕のコンボが決まる。キャラや足位置によって細かく条件が変動するが、それぞれ最後を〔⇨⇨ⓀⓀ〕や〔⇦⇦ⓀⓅ〕として1フレーム消費することにより、さまざまなキャラに狙っていける。

また、足位置平行のサラとベネッサに対しては、立ちⓅ（対サラでは➡Ⓟにしないこと）→〔⇦ⓅⓅⓅ〕というコンボも決まり、安定コンボより2ダメージだけ威力が上がる。

〔⇩⇧Ⓟ+Ⓚ〕からは、重量級&鷹嵐を除く全キャラに対して、ノーマルヒットでも立ちⓅ→〔⇩⇧Ⓟ〕→〔⇨ⓀⓅⓅ〕が決まる。また、ブレイズ、パイ、シュン、カゲ、ゴウ、アキラの足位置平行時以外なら、最後を〔⇦ⓅⓅⓅ〕に替えればダメージが2上昇する。

なお、〔⇩⇧Ⓟ〕ヒット時にも同様のコンボが決まるのだが、相手の体勢[illegible]高いため〔⇦ⓅⓅⓅ〕は決まりにくく、〔⇩⇧Ⓟ〕を出す前の足位置が平行ならアオイ、サラ、ベネッサ、レイ、ブラッド、カゲ、ゴウ、ジャッキー、ジャン[illegible]、ハの字ならパイ、ラウにのみ決まる。また、これらのコンボは〔⇩⇧Ⓟ〕がカウンターヒットすれば重量級[illegible]も狙えるようになり、ジェフリーの足位置平行時以外であれば〔⇦ⓅⓅⓅ〕が決まる。

そのほかでは、対ブレイズ&アイリーンの〔⇨Ⓚ（カウンター）〕→〔⇧ⓅⓅ〕→〔⇩⇧Ⓟ〕→〔⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ〕というコンボも覚えておきたい。

細かい変更点を理解する
結城 晶 Akira Yuki

今月は、バージョンAでの変更点おさらいと、戦術について解説していこう。各種強化は追い風だが、それに甘えて妥協せず、功夫を積んでいくべし。

Text：ジョセフ

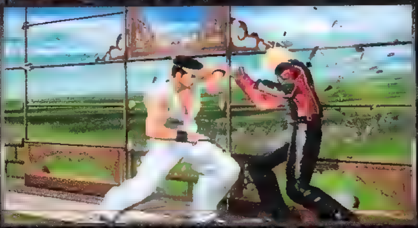
使い勝手のいいワンコマンド技〔⬂Ⓟ〕だが、ガード時／ノーマルヒット時の不利増加、カウンターヒット時の有利減少変更により、〔⇨⇨Ⓟ〕との使い分けが重要になる。特にノーマルヒット時は肘クラスの技に割り込めないため、屈伸や当て身、バックダッシュといった防御行動をしっかり取ろう。

次に七星歩について。前バージョンで猛威を奮ったが、〔⬂Ⓚ＋ⒼⓅ〕後、〔⇦⬂Ⓟ〕後ともに割り込まれやすくなった。特に〔⬂Ⓚ＋ⒼⓅ〕をガードされた後の七星歩は、派生技を出さないと相手の投げが確定してしまうので注意が必要。〔⇦⬂Ⓟ〕被ガード後の七星歩は微不利なので、〔⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕などを見せることで相手の攻めを抑制できる。カウンター時は以前と変わらず派生Ⓟが連続ヒットするので、攻めのアクセントとして使えるぞ。

〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕は、崩れ中の相手にヒットさせた際の浮きが高くなった。その恩恵を最も受けるのが〔⇨⇨⇨Ⓟ〕だ。カウンターヒット時には全キャラに対して〔⇩Ⓚ＋ⒼⓅ〕からのコンボが可能となり、〔⇨⇨ⓀⓀ〕や〔⬇⇨ⓅⓅ〕での追撃で安定して大ダメージを与えられる。〔⬂Ⓟ＋Ⓚ〕や〔(⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖさばき成功時) Ⓟ〕などからも同様のコンボが狙えるので、ダメージ効率がかなり高くなっているぞ。

〔⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕はガード外しとしての性能は変わらずだが、特殊中段から中段へと変更された。これにより、削り能力は落ちたものの、ヒット確認がしやすくなったことと、壁攻めでの選択肢の一つとして使えるようになった。

具体的には、相手の斜め後ろに壁がある状態にヒットさせると、壁やられを誘発し、〔⬂⬂Ⓟ〕などで追い打ちができる。相手がガードしていればもちろんⓅが入るので、狙うときには壁との角度を常に意識するようにしよう。



この位置で〔⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕を当てると壁やられを誘発できる。コンボ始動技で追撃しよう。

各種派生を活用せよ
ジェフリー・マクワイルド Jeffry Mcwild

派生技で強力な三択を迫れる〔⬂Ⓟ＋Ⓚ〕とジェフリー版構えであるスレットスタンス(以下、スレット)を考察。特定の状況下では回避困難な三択に持ち込むことができるぞ。

Text：矢永

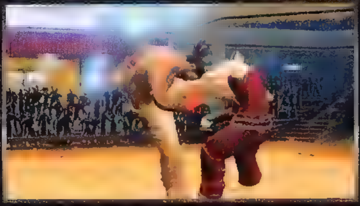
〔⬂Ⓟ＋Ⓚ〕ガード後の派生技による三択は、ジャンプされるとⓀ＆Ⓟ＋Ⓖはかわされ、Ⓟは空中ヒットで安く済まされてしまい若干使いにくい。

ただしジャンプの発生が遅いジャン、ジェフリー、鷹嵐の3キャラはⓀをかわすことができず、Ⓟは空中ヒットでくらうことができない。上記3キャラに対しては崩し手段として十分機能するので、簡易投げ抜け対策として使っていってもいい。特に強力なのが側面ガード時で、Ⓟがガードされても1フレーム有利、Ⓟ＋Ⓖはしゃがみ＆ジャンプ＆立ち技での暴れに打ち勝てると非常に強力。成功避け後やオフェンシブムーブから狙っていこう。なお、壁際では〔⬂Ⓟ＋Ⓚ〕のヒット時に、立ちⓅなどで拾ってコンボに移行できるので利用価値が高まる。

各種派生を含む〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は正面でのヒット時、側面ではガード時でも〔スレット中Ⓚ＋Ⓖ〕が避けキャンセルで回避不能。中段攻撃の〔スレット中ⓅorⓀ〕とガード崩しの〔スレット中⇨ⓅorⓅ＋Ⓚ〕による三択を迫ろう。特に側面からは〔スレット中Ⓚ＋Ⓖ〕が強力で、ガードされても6フレーム有利な状況から側面攻めを継続できる。側面でのスレット移行で活用していきたいのが腹側避けの半回転攻撃となる〔⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕。側面での〔⇦Ⓟ〕ヒット時には連続技、ガード時でも派生のⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ部分を避けられない。中段への派生となる〔⇨ⓅⓀ〕と使い分ければ、しゃがみでの回避にも対応できるので側面攻めの起点となる。投げ抜け後に側面を取ったときなどの選択肢に組み込んでいこう。



〔⬂Ⓟ＋Ⓚ（ガード時）Ⓟ〕は、初段正面ガード後に避けられた場合でも9フレームの不利。



側面〔⇦Ⓟ〕を避ける相手に対しては、〔ⓀⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕や〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕を狙っていこう。

どんどん走れ！ そして跳べ！
エル・ブレイズ El Blaze

パワーアップしたロケットディスチャージを軸に、近距離では強力な押し付け三択を迫り、苦手な遠距離でもムリヤリ攻めてプレッシャーをかけていこう。

Text：黒ボンジュール

〔⬃Ⓟ＋ⓀⓀ⇨〕と〔⇦ⓅⓀ⇨〕は、ガードされていてもその後のロケットディスチャージ（以下、RD）中Ⓚが、肘クラスの技では割り込まれない強力な連係となっている。もし相手が手を出してこないようなら、〔RD中Ⓟ＋Ⓖ〕で強引に投げにいってしまおう。特に、〔⬃Ⓟ＋ⓀⓀ⇨〕後は手を出せない人が多いぞ。ただし、〔RD中⬃Ⓚ〕で相手のしゃがみⓅをスカすことはできなくなり、立ちⓅを出されたとしても、その後相手のしゃがみガードが間に合ってしまうので注意しよう。

また、〔⇦ⓅⓀⓅ〕のダメージアップにより、カウンターヒットで敵を壁にぶつけた際に、壁もたれを誘発するようになった。自分の腹側に壁がある場合に狙っていこう。

タイガーステップ（以下、ステップ。⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖor⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は派生技への移行がかなり早くなったので、相手の起き上がりに重ねやすくなった。派生の〔ステップ中Ⓟ＋Ⓖ〕がキャッチ投げ、〔ステップ中Ⓟヒット時Ⓟ＋Ⓖ〕は中段の打撃投げなので、強力な起き攻めになるぞ。また、通常の立ち会いで相手のファジーガードを崩す目的で使っても面白い。特に対アキラ戦では、派生の〔ステップ中Ⓟ＋Ⓖ〕をメインに使っていこう。

〔(敵背後) ⇧Ⓚ〕は、空中の相手に当てると空中たたき付け（強）を誘発するようになった。普段は壁際のコンボくらいでしかお目にかかれないが、鷹嵐には〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕カウンターヒット時のコンボとして使える。その後〔ⓅⓅⓅⓀ〕まで入るので、ガンガン狙っていこう。

近距離戦は得意とするブレイズだが、遠距離はけん制する技が無いので苦労することが多い。そこで、相手との距離が若干空いているときには〔⬃Ⓚ〕を使ってみよう。バージョンアップにより、ガードされた時の相手のよろけ時間が長くなったので、こちらが先に動けるぞ。もちろんリーチの長い中段技として使ってもいい。敵にヒットさせればかなりの距離を吹っ飛ばすので、壁に当ててコンボまで持っていける。このときはRDに派生させず、前ダッシュして〔⇩ⓀⓅⓀ〕などを決めよう。また、ハーフフェンスステージではリングアウトも狙えるぞ。

〔⬃Ⓟ＋Ⓚ〕や直接RD、〔⇨⇨Ⓚ〕などを織り交ぜて、遠距離からも積極的に仕掛けていこう。

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

一歩先へ行きたいキミに贈る!!

アップデートVer.!

最新キャラ攻略集



Text: ケンちゃん（P024）、がーくん（P025）

闘劇予選もスタートし、さらに家庭用『スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション』も目前に控え、ますます盛り上がりを見せる本作。ここでは各キャラクターのマニアック戦術を紹介。"業"を極めて、ほかのプレイヤーとは一味違った連係、連続技を組み立てよう。

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋パンチ、キック各3ボタン
■発売日：2010年12月16日
■使用基板：TypeX2

最新テクニック 1 殺意の波動に目覚めたリュウ

➡＋中Ⓟからのコンボで起き攻めをパワーアップ！

➡＋中Ⓟ立ちやられ限定コンボを狙え！

特殊技の➡＋中Ⓟは攻撃発生17フレームの中段攻撃。ガード崩しに有効な上、立ちやられ時は4フレーム有利という驚異的な性能を誇る。そこで、起き上がりに攻撃をヒットさせた場合は強制的に立ちやられ状態になる現象を利用して、中下段攻撃の二択から一気に大ダメージを狙おう。➡＋中Ⓟヒット後は昇龍拳で追撃するのが基本。ただし、➡＋中Ⓟの密着ヒット時以外は空振りやすいので、少しでも離れた距離から狙う場合は、➡⬇⬊＋中Ⓚ→ずらし強Ⓟ入力で移動昇龍拳を使おう。



空刃脚とジャンプ中Ⓚを使った表裏の二択に加えて、➡＋中Ⓟとしゃがみ弱Ⓚの中下段二択も起き攻めに加えよう。



ヒット時はEX昇龍拳や強昇龍拳での追撃がおすすめ。ウルトラコンボまでつなげたい場合は、弱昇龍拳からコンボスタート。

コンボ紹介

- ➡＋中Ⓟ（相手立ちやられ）→強昇龍拳
- ➡＋中Ⓟ（相手立ちやられ）→弱昇龍拳ⒺⓍ▶ダッシュ→滅・波動拳or滅殺豪昇龍
- EX昇龍拳（1段目）ⒺⓍ▶ダッシュ→しゃがみ中Ⓟ→立ち強ⓅⒸ▶中竜爪脚→しゃがみ中ⓅⒸ▶弱竜巻旋風脚→強昇龍拳



➡＋中Ⓟが立ち状態にヒットしたら連続技のチャンス。豪昇龍拳につなげられれば大きな見返りを得られるぞ。

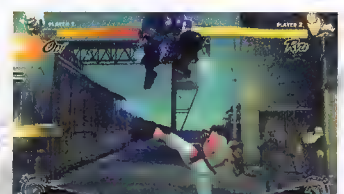
最新テクニック 2 狂オシキ鬼

瞬獄殺や移動系テクニックを利用したテクニックを活用して勝率アップを目指せ！

中斬空波動掌で地上対空を対策せよ！

狂オシキ鬼戦に慣れてきたプレイヤーは、跳び込みの強斬空波動掌を警戒して、リュウの遠距離立ち強Ⓚ、バイソンのしゃがみ強Ⓟのような、地上対空を多用してくるはず。そのようなプレイヤー相手には、跳び込みから中斬空波動掌へ連係して対空技を跳び越えつつ、空中竜巻斬空脚を狙ってみよう。空中竜巻斬空脚を低い位置で当てることができれば、さらに中、もしくは強竜巻斬空脚で追撃も可能なのでダメージを十分に取れるのだ。

弱羅漢断塔刃は空中の相手にヒットさせた場合に追撃判定が残ることが判明。そのため、起き攻めなどでバックステップを多用するような相手には、バックステップつぶしに使うのも面白い。ヒット時は低い位置で相手が浮き上がるので、中竜巻斬空脚で追撃するのが基本。さらにダメージをアップさせたい場合は、強豪昇龍拳ⒺⓍ▶ダッシュから、冥恫豪波動や天地双潰掀で追撃したり、中赤星地雷拳から起き攻めへ移行しよう。



中斬空波動掌をタイミングよく出して、相手の地上対空技を空振りさせよう。そして、対空技のスキに対して……、



空中竜巻斬空脚をヒットさせ、さらに着地と同時に中竜巻斬空脚。このようにジャンプがらみの駆け引きが重要だ。

ワンモアチェック！ セービングアタック対策

狂オシキ鬼の主力技である➡＋強Ⓟに対して、相手はセービングアタックで対抗してくるケースが多い。そこでスーパーコンボゲージが4本たまっている状況では、➡＋強Ⓟけん制を出す際に、必ず瞬獄殺のコマンドを途中まで入力しておこう。➡＋強Ⓟと同時に弱Ⓟ・弱Ⓟまでセットにしておき、相手のセービングアタックを確認したら➡＋弱Ⓚ強Ⓟ同時押しを入力するといいぞ。また、相手のセービングアタックを確認して、EXセービング～バックステップで対抗するのもありだ。



セービングアタックに瞬獄殺を決めるとカ・イ・カ・ンの一言。

最新テクニック 3 ユン

知って得する小ネタを紹介。ライバルに差を付けよう。

昇りジャンプ攻撃の中段でガードを崩す

まずは前方ジャンプ【弱Ⓟ→➡+強Ⓟ】を低空でガードさせるか、詐欺跳び（※下の注釈参照）で前方ジャンプ強Ⓟをガードさせよう。その後、すぐに昇りジャンプ中Ⓟを繰り出すと、一部のキャラクターの立ちガード状態にヒットするため、発生の早い中段攻撃としてガード崩しに使えるぞ。対応するキャラクターは、ザンギエフ、ガイル、バイソン、バルログ、サガット、C.ヴァイパー、アベル、セス、元、ダン、ダッドリー、アドン、ジュリ、ユンとなっている。ジャンプ強Ⓟをガードさせた後の距離によっては後方ジャンプ中Ⓟが当たりにくいキャラクターも居るので要注意。

画面端で前方ジャンプ強Ⓟを詐欺跳びで重ねた場合なら、バイソン、バルログ、C.ヴァイパー、セス、ローズ、ダンには前方or垂直ジャンプ中Ⓟにしよう。このジャンプ中Ⓟはガードされると20フレーム不利になり、ヒットしていると16フレーム不利となる。ちなみに、ユンにはヒット、ガード共にEX鉄山靠で反撃を受けるが、サガットにはヒットさえさせれば反撃は受けないぞ。

なお、ユンの各種詐欺跳びの方法は本誌バックナンバーNo.129(026ページ)、No.131(018ページ)、No.132(011ページ)にて解説しているので参考にしてほしい。



前方ジャンプ【弱Ⓟ→➡+強Ⓟ】か前方ジャンプ強Ⓟを深めに立ちガードさせると……、



続くジャンプ中Ⓟが立ちガード状態の相手に当たる。着地しゃがみ弱Ⓚとの中下の二択を仕掛けていこう。



ヒットさえさせれば、一部キャラクターには反撃される心配も無いのだ。サガットのウルトラコンボⅡもガードが間に合うぞ。

最新版！ユンのコンボ紹介

ここではSCゲージとUCゲージをすべて消費した最大コンボを紹介。ダメージはUCゲージ100%→75%→50%の順に表記している。基本的にUCゲージ50%程度だとUCゲージ消費無しのコンボと大差無いので、UCゲージ75%以上のときに狙っていこう。

Ⅰは揚炮後に若干歩いて➡+中Ⓚを出すこと。リュウ、ケン、エル・フォルテ、C.ヴァイパー、豪鬼、ダン、いぶき、ディージェイ、ダッドリー、殺意リュウ、狂オシキ鬼には揚炮後の追撃を➡+中Ⓚ×3→弱絶招歩法→➡+中Ⓚ×2→中二翔脚にする（ダメージ：545→512→473）。なお、エル・フォルテ、C.ヴァイパー、ディージェイは長めに歩いて➡+中Ⓚを出そう。また、弱絶招歩法時点で画面端に到達したら、以降を虎撲子→➡+中Ⓚ→強二翔脚に切り替えよう。Ⅱは画面端用のコンボ。2回目の虎撲子は⬇⬋⬅+中Ⓚ→強Ⓟズラシ押しと入力して移動虎撲子にする。本田、ダルシム、C.ヴァイパー、エル・フォルテ、セス、キャミィ、フェイロン、ディージェイ、コーディーには遠距離立ち強Ⓚ Ⓒ ダッシュ強二翔脚を強絶招歩法で代用すること。Ⅲ、ⅣはUCゲージを消費しないコンボ。Ⅱとのダメージ差がどれほどかの参考にしよう。

コンボ紹介

Ⅰ 遠距離立ち中Ⓟ Ⓒ 弱鉄山靠 SC 幻影陣→揚炮→➡+中Ⓚ×6 Ⓒ ダッシュ→中二翔脚　※ダメージ：554→519→480

Ⅱ （相手画面端）{遠距離立ち中Ⓟ Ⓒ 弱鉄山靠} or {【遠距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ→⬅+強Ⓟ】} SC 幻影陣→揚炮→虎撲子×2→➡+中Ⓚ×2→虎撲子→遠距離立ち強Ⓚ Ⓒ ダッシュ→強二翔脚　※ダメージ：{568→537→498} or {501→473→441}

Ⅲ （相手画面端）遠距離立ち中Ⓟ Ⓒ 弱鉄山靠 SC 幻影陣→遠距離立ち強Ⓚ Ⓒ ➡+中Ⓚ→虎撲子→➡+中Ⓚ×2→虎撲子→➡+中Ⓚ→中絶招歩法→虎撲子→➡+中Ⓚ×2→強二翔脚　※ダメージ：489

Ⅳ （相手画面端）【遠距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ→⬅+強Ⓟ Ⓒ 幻影陣→{虎撲子→➡+中Ⓚ×2}×2→虎撲子→中絶招歩法→虎撲子→➡+中Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ Ⓒ 強二翔脚　※ダメージ：461



揚炮前の攻撃は少なければ少ないほどコンボダメージが伸びる。



幻影陣→揚炮の猶予は3フレーム。練習すれば、安定する範囲内だ。

最新テクニック 4 ヤン

某ネ●氏も使っているというテクニック+仕込み入力を紹介するぞ。

複合入力によるバックステップ対策

立ち弱Ⓚを出すときは⬇⬊➡⬊+弱Ⓟと素早く入力しておこう。すると、立ち弱Ⓚが相手に当たると弱蟷螂斬が発生し、相手がバックステップで避けると立ち弱Ⓚ空振り後に前方ジャンプが出るぞ。バックステップの硬直にジャンプ攻撃が確定するわけではないので、あくまで攻めの継続程度だが覚えておいて損は無いだろう。なお、⬇⬊➡⬊+弱Ⓟは素早く入力しないと立ち弱Ⓚ空振り後に弱蟷螂斬が暴発する点に要注意だ。

ほかにも雷撃蹴やジャンプ攻撃が空中ヒットしたときなどは、相手に密着した後にしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ強Ⓚ同時押しとつなぐといい。しゃがみ弱Ⓟが相手に当たるとしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚが出て、相手がバックステップしてしゃがみ弱Ⓟが空振りするとしゃがみ強Ⓚが出てバックステップの硬直にヒットするぞ。ただし、画面中央だとブランカ、セス、ローズ、いぶき、まことに対してはしゃがみ強Ⓚが当たらないので注意しよう。また、春麗、エル・フォルテ、バルログ、キャミィ、アドンなどのバックステップの硬直が短いキャラクターには少しでもしゃがみ強Ⓚが遅れるとガードが間に合ってしまうことにも注意しておこう。



若干有利な状況で立ち弱Ⓚを出したときなどに効果的だ。立ち弱Ⓚの後に⬇⬊➡⬊+弱Ⓟと入力し……



立ち弱Ⓚがヒットorガード時は弱蟷螂斬が、空振り時には前方ジャンプで出る。



前方ジャンプ後は雷撃蹴やジャンプ中Ⓚなどで攻めを継続していこう。

※詐欺跳び＝相手の起き上がるタイミングに合わせて、ジャンプの着地ギリギリで技を重ねること。

「スパIV AE」大会リポート #1

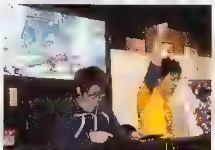
カプコン公式

待望の公式『スパIV』イベント 『スパIV AE』×『スパIV 3DE』「春の陣」

日付:5月1日
場所:プラサカプコン入間店

2011年5月1日、公式大会"春の陣"がプラサカプコン入間店にて開催された。同店は知る人ぞ知る『ストリートファイターII』の世界観を取り入れたコンセプトショップとなっており、まさに『スパIV』の公式大会にふさわしい会場だ。『スパIV AE』、ニンテンドー3DS版『スパIV 3DE』で最強プレイヤーを決める勝負が競われた。お笑いコンビ「流れ星」、いけだてつやさんなどの芸能人ゲストも参戦し、大会は大いに沸いたぞ。


3on3で競われた『スパIV AE』。猛者が集い、公式大会の栄冠を目指して凌ぎを削った。


『スパIV 3DE』の大会では綾野APがハカンでガチ参戦。勝利をもぎ取る場面も！


「春の陣行くぞー！」という掛け声とともに開幕！


「流れ星」の滝上さんは現役格ゲーマー。BP10000超のE.本田が大暴れ！

「スパIVモバイル」が待望のAndroidに対応

「スパIV AE」の公式モバイルサイトがAndroid端末でも利用できるようになった。さらに、iPhone、Android端末共にWi-Fi接続からのアクセスが可能に。より身近で快適になったぞ。


多くの『スパIV AE』プレイヤーから要望の多かったAndroid対応が、電撃発表された！

『スパIV AE』決勝戦は実力者同士のガチファイトに！

決勝は【祐★～ヒゲのかなたに～】(「キャベツ」、「きょく」、「スロプー」)と【高モチベ】(「板橋ザンギエフ」、「ふ～」、「アイスソードを持つ男」)の2チームの争いに。接戦の中、この日好調のアイスソードを持つ男が鋭い攻めを見せ、大将キャベツに勝利。【高モチベ】の3人に特別称号"2011[春の陣]制覇"が贈られた。

『スパIV AE』部門優勝「高モチベ」


左からアイスソードを持つ男選手、板橋ザンギエフ選手、ふ～選手。

『スパIV 3DE』部門優勝「†DIOR」選手


シングル戦で競われた『スパIV 3DE』。は流れ星」チームの頼もしい助っ人が優勝！

イベントの最後に綾野APから「春の陣」に続き「夏の陣」の開催発表があった。何と「夏の陣」では「闘劇」とコラボ予定とのこと。詳細は後日発表ということなので期待して待っていよう！

今度はこの2大イベントが

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION 夏の陣

クロスする!!

闘劇 SUPER BATTLE OPERA 2011

「スパIV AE」大会リポート #2

プレイヤー団体主催

格ゲーチャリティー大会開催!! TOPANGAチャリティーカップ

日付:4月23日
主催:TOPANGA

にゃん師＆マゴらが所属する格ゲー団体「TOPANGA」が主催する、格ゲーイベント・TOPANGAチャリティーカップが、静岡県静岡市のプラサカプコン インターマジカル店にて開催された。

大会形式は5on5のチーム戦。東日本大震災からの復興を願った歴代のカプコン格ゲーマーが集い、ここでしか見られない夢の組み合わせで参加してくれた。そのレジェンドたちの中でもひと際輝いたのは、プロゲーマー「ウメハラ」。この日初登場かつ決勝の舞台で大将逆3タテを見せ付け、プロの格の違いを見せてくれた。

このようにこれからも、プレイヤー主催、または企業主催などで様々な格ゲーイベントが催されていくだろう。プレイヤー、オペレーター、メーカー、すべてが一致団結すればきっと大きな力となり、何か伝えられるはず。PRAY FROM GAME, PRAY FOR JAPAN!!


会場では437,444円の募金があった。ネットの募金も含め全額が日本赤十字社に義援金として送られた。


ウメハラ


sako


マゴ＆ときど


MDR


ハイタニ

主催者TOPANGAのコメント

長時間にわたる大会へのご参加、ご視聴ありがとうございました。

皆様とともに支援活動に携われたこと、大変うれしく思います。

猛者たちが群雄割拠

『スパIV AE』全国プレイヤー情勢分析

強豪プレイヤーたちの動向を『スパIVモバイルサイト』のデータを元に読み取ってみた！

※記事中のデータは2011年5月15日現在のものです。
また、本文中のプレイヤー名は登録名に基づきます。

PART1 ランカーは関東に集中？ 全国20傑地域分布

闘劇『ストIV』では'09は関東、'10では関西＆東海から優勝者が出ている。強豪プレイヤーの分布状況をBPランキングから読み取ってみよう。

<地区登録無し>

全国順位	プレイヤー名（登録名）	BP	キャラ	登録県	県内順位
1	うめはら	177101	ユン	—	—
10	伊予	85557	いぶき	—	—

闘劇'09優勝者の伊予、2D格ゲー神うめはらは地区登録無しとなっている。



■中部地区

全国順位	プレイヤー名（登録名）	BP	キャラ	登録県	県内順位
15	金デヴ	82632	ユン	愛知	1
17	バンバババン	76719	ユン	愛知	2

データから見えること

上位プレイヤーの分布として、東日本では関東に集中しており、西日本側は各地に点在している形になっている。地区登録無しのうめはら、伊予が関東在住であることを考えると東が9人、西が11人という分布だ。

強豪プレイヤーが各地に点在していることを見ても『スパIV AE』が日本中でプレイされていることが分かる。そのほかの地域から優勝プレイヤーが生まれることもあり得るぞ！

■九州地区

全国順位	プレイヤー名（登録名）	BP	キャラ	登録県	県内順位
12	はちがしら	84202	ユン	福岡	1
19	赤眼龍	74982	リュウ	福岡	2
5	マイケルたん	114488	ケン	熊本	1
9	たく@レシオ４	86017	ブランカ	熊本	2

■中国・四国地区

全国順位	プレイヤー名（登録名）	BP	キャラ	登録県	県内順位
4	MDR	120508	ユン	広島	1

■関西地区

全国順位	プレイヤー名（登録名）	BP	キャラ	登録県	県内順位
18	w a 75842	75102	まこと	大阪	1
14	あーるえふ	83332	サガット	奈良	1
16	生駒デビル	79527	ベガ	奈良	2
8	さーちゃん	89040	ユン	兵庫	1

■関東地区

全国順位	プレイヤー名（登録名）	BP	キャラ	登録県	県内順位
[illegible]	マゴ	156309	フェイロン	東京	1
6	ネ○	110713	ヤン	東京	2
7	ふ～	95991	フェイロン	東京	3
11	猫舌	85020	アベル	東京	4
[illegible]	かずのこ	156309	ユン	埼玉	1
13	ⅢおじさんⅢ	84202	ヤン	埼玉	2
20	あくあ	72785	ヤン	千葉	1

PART2 「キャラ差」は本当にあるのか？ キャラ別BPトップ一覧

全キャラクターのBPトップだが、それぞれにかなりの差が出た。BPの差がそのままキャラクター性能の差ではないが、一つの指針となるだろう。

キャラ	プレイヤー名（登録名）	BP	登録県	全国順位
[illegible]	赤眼龍	74982	福岡	19
[illegible]	マイケルたん	114488	熊本	5
[illegible]	Y24	44896	愛知	114
[illegible]	あきも	45619	東京	104
[illegible]	たく@レシオ４	86017	熊本	9
[illegible]	CANTONA	61664	大阪	40
[illegible]	比古清十郎	40512	北海道	174
[illegible]	だるい	57797	福岡	45
[illegible]	-R-	54791	東京	51
[illegible]	cat-k@アライ	42025	兵庫	146
[illegible]	あーるえふ	83332	奈良	14
[illegible]	生駒デビル	79527	奈良	16
[illegible]	キャベツ	67914	埼玉	30
[illegible]	桃白白◎	54531	福岡	53
[illegible]	ぺぺだい♪	35175	熊本	437
[illegible]	猫舌	85020	東京	11
[illegible]	金デヴ	45059	愛知	111
[illegible]	TOKIDO	57144	神奈川	46
[illegible]	ぶっぱ大好き	37858	大阪	220
[illegible]	小路KOG	60983	大阪	42

キャラ	プレイヤー名（登録名）	BP	登録県	全国順位
[illegible]	Y。	48017	NO LOCATION	87
[illegible]	マゴ	156309	東京	2
[illegible]	あきも	47766	東京	88
[illegible]	うりょ	63780	大阪	36
[illegible]	芥子華蘭	41428	茨城	152
[illegible]	アミユ	70670	大阪	25
[illegible]	真・青汁ガイル	35581	東京	370
[illegible]	伝説のオタク	41246	千葉	157
[illegible]	ももち	71182	愛知	24
[illegible]	伊予	85557	NO LOCATION	10
[illegible]	w a 75842	75102	大阪	18
[illegible]	くろけん	45828	千葉	101
[illegible]	SHINCHAN	52499	埼玉	59
[illegible]	EBI@バキ勢	35950	三重	325
[illegible]	ソラミソ	51472	東京	64
[illegible]	うめはら	177101	NO LOCATION	1
[illegible]	ネ○	110713	東京	6
[illegible]	なるお	36963	神奈川	260
[illegible]	真・青汁ガイル	40044	東京	35

データから見えること

トップと最下位の差が10万以上も出る結果となってしまった。上位には一般的に強いといわれるキャラがずらりと並んでいる。特にユンはうめはらがダントツで飛び抜けている上に、全国ランキング10位までの中で3人も入っている。キャラクターごとの相性もあるが、性能の差と言えるのではないだろうか。

しかし闘劇は2人で組んで闘うことになる。キャラ性能だけでは勝ち抜くことはできない。

緊急ニュース！ 『スパIV AE』ムック家庭用対応版が出る！

6月にリリースされる『スパIV AE』の家庭用版（PS3/Xbox 360対応）に合わせて、家庭用版にも対応したアルカディア『スパIV AE』ムックが刊行決定！ 殺意リュウ、狂オシキ鬼の攻略＆技データをはじめ、全キャラクターの技コリジョン情報を新規掲載予定。もちろんアーケード版にも完全対応だ！

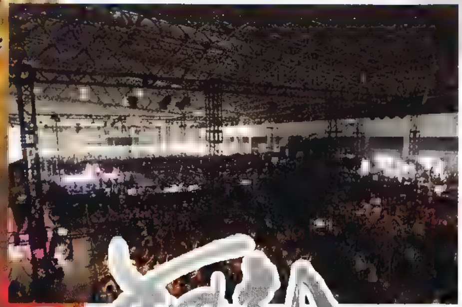
2011年6月30日発売予定！

スパⅣ魂

Vol.13（最終号）

—2011年5月30日発行—





闘劇
-SUPER BATTLE OPERA-
THE 9th ARCADIA CUP TOURNAMENT
2011

闘劇2011

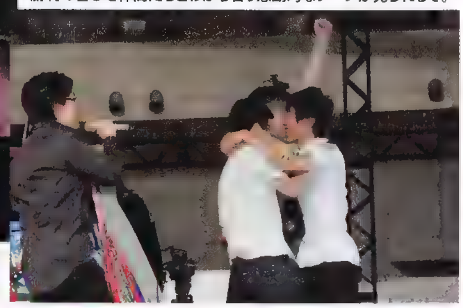
『スパⅣ AE』見どころガイド

今年もまた闘劇の季節がやってきた！　本年度の大会形式は2on2、総勢30を超えるキャラクターが登場する本作は、さまざまな熱い対戦カードが見られるはず。今回は、現在開催中の闘劇予選、「スパⅣ魂」流の見どころをざっくりとご紹介しつつ、格闘ゲームのだいご味である、「大会」の面白さに迫る！　店舗予選はもちろん、店舗予選通過者の集うハイレベルなエリア決勝予選も見どころ満載。『スパⅣ』をプレイしたことがあるなら、楽しめること間違い無しのビッグイベントで盛り上がろう！　なお、予選結果は闘劇2011THE 9th ARCADIA CUP TOURNAMENT オフィシャルホームページ（http://www.tougeki.com/）で随時更新中だ。



多くのプレイヤーが集う「大会」は腕を磨いてきたプレイヤーたちの連続技や連係、キャラクター対策などが見られる絶好のチャンスでもある。使えそうなテクニックは、自分のプレイにも取り入れてみよう。

シングル戦とは違った、チーム戦ならではの盛り上がりは見ているだけで熱くなれるはず。毎年行なわれているチーム戦の決勝大会でも、勝利の喜びを仲間たちとわかち合う感動的なシーンが見られるぞ。



3大キャラの活躍に注目！

本作のやり込みを続けるプレイヤーたちの間では、ユン、ヤン、フェイロンの「3強」と呼ばれるキャラクターたちの強さが共通認識として受け入れられつつある。本作からの新キャラクターであることはもちろん、動かしていて面白いユンヤンと、多くのキャラクターを圧倒的な立ち回り能力で制圧できるフェイロンは、プレイヤーからの人気も高い。これらのキャラクターの大会出場人数が多いことからも、予選、本戦での活躍が期待できるはず。特に、ユンとヤンはプレイヤー人口が多く、次々と新たな戦術が開発されている。6月配信／発売予定の家庭機用がリリースされれば、ユンの代名詞である幻影陣コンボや、ヤンの星影円舞などがさらなる進化を遂げる可能性も！　そして、大会を勝ち抜くためには、この人気の3キャラクターとの対戦は避けては通れないということも忘れてはならない。「勝ち」にこだわり、同キャラクター戦を繰り返すなど、ストイックな姿勢で臨むプレイヤーも少なくはない。大会までに煮詰められた、強キャラ対策にも注目しつつ観戦したい。



ユン、ヤンにはサガット？

サガットはユン、ヤンに対して五分に近い相性で闘えるキャラクターと言われており、評価急上昇中。タイガーショットのけん制と、高い対空能力が強みだ。



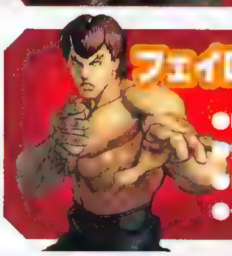
ユンのココがスゴイ!!

- 雷撃蹴を使った空中からの攻め
- 見返りの大きいコマンド投げ
- 強、EX二翔脚の反撃の難しさ
- 攻撃力、気絶値に優れたコンボ



ヤンのココがスゴイ!!

- 見切られにくい起き攻め
- ローリスクな蟷螂斬
- 切り返し能力の高さ
- 星影円舞の爆発力の高さ



フェイロンのココがスゴイ!!

- けん制能力の高い烈火拳
- 発生が早く、リターンの高いしゃがみ弱P
- ローリスクハイリターンな烈空脚
- セービングのリーチが長い

爆発力の高いキャラに注目

勢いづけば先に挙げた「3強」すらも瞬殺してしまうキャラクターたちも、大会での見どころとなるはず。ハイリスクハイリターンな二択を仕掛けられるまことと、アベル、強力な起き攻めを持つC.ヴァイパー、豪鬼、セスなど、活躍が期待できるキャラクターは多い。また、体力が多く、一度接近すれば大きなプレッシャーをかけられるザンギエフにも注目。ユン、ヤンに対して、それほど相性が悪くないのもこのキャラクターの強みだ。

スタープレイヤーの強さに注目

現在、各地で開催されている予選には、『スパIV』シリーズで名を馳せるスタープレイヤーたちも数多く参戦している。最強ヤンとして名高い「ネモ」と、操作の難しいC.ヴァイパーを高い操作精度で使いこなし、過去の闘劇で数々のドラマを生み出した大舞台に強い男・「キャベツ」のタッグなど、お祭りを盛り上げてくれそうなドリームチームも。なお、5月中旬現在、予選に参戦していない、「ウメハラ」（ユン）や「マゴ」（フェイロン）の動向も気になるところ。なお、『スパIV AE』で一躍有名になった「かずのこ」（ユン）は予選に積極的に参加するとのこと。『ギルティギア』シリーズでは、「イノウエ」として名が知られている男の活躍に期待がかかる！



最強の称号「アルティメットマスター」を持つ、ウメハラの参戦を待ち望む声は多い。参戦するとなれば、チームメイトにはだれを選ぶのか？



まことの攻めがハマれば、一瞬で相手は気絶する。投げと打撃を使ったシンプルな二択の爆発力は、ほかのキャラクターの追随を許さない。

家庭用で練習して参戦!?

家庭用版（PS3/Xbox 360対応）『スパIV AE』は、予選の開催期間中に発売されるので、家庭用版で腕を磨き、大会に参戦するということも可能だ。トレーニングモードやネットワーク対戦を駆使すれば、短期間での実力アップも夢ではないはず。参加することでしか得られない面白さも、大会にはあるのだ。



ユンは使いやすい技がそろっているので初心者にもオススメ。



連続技や連係を覚えたら、ネットワーク対戦で試してみよう。



マンガ：春人（http://fruhling.suppa.jp/）

I♥「ストIV」部　最終回って本当ですか……？

よるよる：まじんさん、突然ですが本コーナー「スパIV魂」、最終回だそうです……。
まじん：え!?　本当に突然だね……。
よるよる：我々もやりたいことはまだまだ山ほどあったのに……、実に残念です。
まじん：いつになく冷静だね。あんた、何かあるとすぐに大騒ぎするキャラクターなのに。
よるよる：いや、実は、「スパIV魂」が最終回というだけであって、また次回から新しいコーナーが始まるんですよ。我々のカプコン愛をよりいっそう前に出せるコーナーがね！
まじん：あの期待の「新作」とかも取り上げたいよね！　おれの風神拳を見せ付けるわ。
よるよる：それ、メーカーがちげえ……。

ここぞというときの『スパIV』用語

女キャラ：格闘ゲームのスラングで、女性キャラクターの略称。「じょきゃら」と読む。女キャラ使い、などとして使われる。『スパIV AE』の女性キャラクターは皆独特の戦闘スタイルを取るが、中でもいぶき、さくら、まことは攻めに特化した爆発力の高さで人気を集めている。さくらは連続技、いぶき、まことは起き攻めが強力。

column 「スパIV」のことなら小野Pに聞け!



profile:
『ストIV』『スパIV』シリーズ、『ストクロ』のプロデューサー

Q 『スパIV AE』家庭用版や『ストクロ』など、カプコンの対戦格闘ゲームの新作が続々明らかになってもうワクワクしっぱなしです。だけど、小野P、実はもっと驚く新作を隠してたりするんじゃないですか？　こっそり教えてほしいなあ!

"E3" が近づいてきました（※）。例年、各社さまざまなサプライズを用意していると思いますが、カプコンも「何か」出す……かもしれませんよ……。

あと、1週間で開催されます（今年の会期は6月7～9日）。ゲーム業界の一大イベントなので、皆さん楽しみにしておいてください。

『ストクロ』は、「あのキャラ」とか、「そんなキャラ」とかが、プレイアブルで出ちゃったり、しちゃったりしそうな気配ですよ。

※編集部注："E3"(Electronic Entertainment Expo) とは毎年、アメリカで開催される世界最大のゲームショーのこと。毎年、世界中のゲームメーカーが新作や新ハードの発表することから、熱心なゲームファンには見逃せないイベントとなっているのだ！　カプコンの発表に期待すべし！



●特殊表記の見方：［　］内はリボルバーアクションや連打キャンセルでのつなぎ、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓡ▶はラピッドキャンセルでのつなぎ、｛　｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

闘劇開幕でまだまだ熱いぜ!!

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

ついに闘劇予選が開幕！シングル戦ならではの緊張感溢れる大会の空気は、熱く、緊迫している。大会に向けて、やり込み続けるプレイヤーたちの華麗なキャラクター操作と、熟考された戦術に酔いしれよう！

ブレイブルー	コンティニュアムシフトII
■メーカー	アークシステムワークス
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■稼働日	2010年12月9日（稼働中）
■使用基板	TAITO TypeX2
■ネットワーク	NESiCAxLive

攻略ムック、大好評発売中！

全技の詳細な技データを掲載した攻略ムックが3月2日から発売中!!　突き詰めた研究にはもちろん、全キャラの写真付き技解説や対戦攻略を掲載しているので、相手キャラの確認や新たにキャラを始めるときにも便利！　開発者インタビューや特選連続技集なども見逃せない永久保存版だ！

ブレイブルー　コンティニュアムシフトII プレイングガイド　発売日：3月2日（発売中）定価：1,580円（本体1,505円）



SUPER BATTLE OPERA THE 9th ARCADIA CUP TOURNAMENT 2011

闘劇2011、5月8日関東エリアブロック決勝大会 波乱含みの詳細リポート!!

東京・秋葉原のHeyで行われた闘劇予選の模様をご紹介。数々の強豪たちが集った店舗予選から既に、予測不能の大激戦。白熱した試合を勝ち上がったのは…。ギャラリーたちも多く詰めかけ、予選序盤にして熱い盛り上がりを見せる本年度。この長い戦いを勝ち抜き、本戦への切符を手にするプレイヤーはだれなのか!?

今月の開催地 Hey



秋葉原を代表するゲームセンターの一つ。格闘ゲームやシューティング、カードゲームなど、さまざまなゲームが設置された広大な店内は、多くのプレイヤーで賑わっている。レトロゲームも豊富。

Hey住所：
東京都千代田区外神田1-10-5　廣瀬本社ビル
年中無休
TEL03-5209-2030

白熱の当日店舗予選！ 見事に勝ち残ったのは……

参加者16名という狭き門に、早朝からエントリーに詰めかけた数々の強豪選手たち。『ギルティギア』シリーズで名を馳せた「いさ」（マコト）や、『ブレイブルー』シリーズを代表するプレイヤーである「ふも」（ツバキ）、関西からの遠征者「十六夜マトイ」（タオカカ）など、豪華な顔ぶれが揃う熱戦が繰り広げられた。『ブレイブルー』を愛するプレイヤーたちが見守る中繰り広げられた試合では、プレイヤーに向けて応援の声が飛ぶなど、大いに盛り上がる大会となった。そんな中、終始冷静な試合運びで店舗予選を勝ち上がったのは「ふも」。安定感のある試合運びで、エリア決勝への切符を手にした。



いさは今作ではマコトを使用。[illegible]で魅せる、接近戦のセンスは[illegible]







タオカカを高いレベルで使いこなす十六夜マトイ。タオカカは使用人口の少なさもあって、十分な対策を取れていないプレイヤーも多いとか。自由度の極めて高いキャラクターゆえに、プレイヤーによって動き方が大きく変わるため、初見の相手にアドバンテージを得やすいのもこのキャラクターの強みだ。

闘劇の『ブレイブルー』シリーズで好成績を残し続けている強豪プレイヤー「ふも」。今作『BBCSII』はあまりやり込む時間を取れていないとのことだが、大舞台慣れした精神力は揺るがず。キャラクター相性の厳しい試合もあったが、繊細な立ち回りと、精度の高い連続技を武器に次々と勝ち上がっていった。

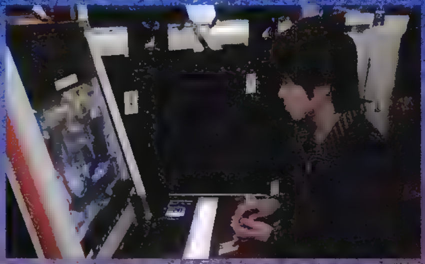


有力プレイヤー続出のブロック決勝「青賞状」を勝ち取ったのはカズヒラ!!

予選序盤にして、最激戦地区とも思われる東京・秋葉原のエリア決勝には、本戦の優勝候補として早くも名を挙げられるプレイヤーたちが集結！「ドラ」として知られる「万丈目ホワイトサンダー」（バング）、前作では最強ラムダと名を馳せ、今作ではマコトにキャラを変更した「愛生さん超好き」、ジン使いのカリスマ「テツヲ」などのスタープレイヤーたちが集う、行方の読めない大会となった。

10名によるトーナメントということで、0回戦とも言え闘いが行なわれたが、その中で注目を集めたのは、テツヲ（ジン）とコナン（ツバキ）の試合。両者ともに、繊細な立ち回りを得意とするプレイヤーで、この試合でも、緊迫した様子見や、勝負どころでの思い切りのいい選択肢など、緊張感のある試合展開となった。試合を制したのは、普段通りの動きを見せたテツヲ。大舞台での緊張を感じさせない動きに、優勝の予感すら感じられたが、この勢いに待ったをかけたのが「ユメ」こと「きねん」のライチ。『BBCS II』の稼働初期には、プラチナでやり込みを見せていた「きねん」だが、この予選にはまさかのライチで参加。対戦数もそれほどこなしてはいないとのことだったが、『BBCS』で培った経験と、予選直前に積み上げた対策をベースに、独創的なガードクラッシュを狙う戦術で「テツヲ」を下した。このまさかの展開に会場は大いに盛り上がった。

しかし、この「きねん」ライチも、『BBCT』の頃から、ノエルを使い続けた「紅也」がキャラクター対策を活かして下す。そして、逆側のブロックでは、「カズヒラ」（タオカカ）が、「愛生さん超好き」、「万丈目ホワイトサンダー」らの強豪を下して、決勝はノエルVSタオカカというカードに。地上にいる相手に対して、絶大な効果を発揮するチェーンリボルバーを、空中中心の立ち回りで無効化するという基本に忠実な立ち回りを、高い集中力でこなすカズヒラが圧倒的なリードを保ってタイムアップ勝利。スピーディなゲーム性の『BBCS II』で、タイムアップという形で勝負がついたことこそが、カズヒラの高い集中力を物語っているとも言えるだろう。

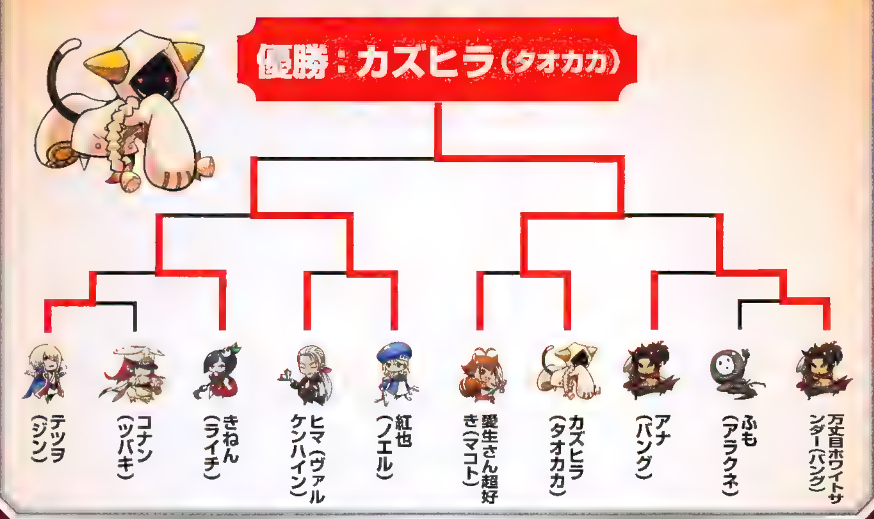


「テツヲ」は『BBCT』の頃からジンをメインキャラクターとして使い続けているが、ほかにも数人のキャラクターを高いレベルで使いこなす。ほかのキャラクターを使うことで初めて見えてくる意外な戦術や対策もあるため、複数キャラクターを使って経験を積むことも、強くなるための手段となりうるのだ。



「愛生さん超好き」はマコトで参戦。前作までは、遠距離戦に長けたラムダを使っていたが、実は接近戦キャラクターの扱いも得意とか。『ブレイブルー』以外の格闘ゲームでは、爆発力のあるキャラクターを好んで使っていた経験もある。そんな彼の操るマコトは繊細な立ち回りと、高いコンボ精度が持ち味だ。

5／8関東エリアB-5ブロック決勝大会トーナメント表



CHCEK!!
闘劇流行テクニック

予選で特に目立っていたのは、ノエルのチェーンリボルバー対策。なるべく地上戦でガードしないような立ち回りはもちろん、ガードした場合の割り込みポイントなども研究されてきているようだ。↓+Dを一点読みして、リターンの大きい空中技を狙うプレイヤーも居たぞ。



↓+Dはくらってしまうと大ダメージ連続技を受けるが……



点読みで逆に大ダメージを狙えるキャラクターも存在するぞ。



カズヒラのコメント

「テツヲさんのジンを苦手にしていたが、組合わせに恵まれました。試合前に「BUMP OF CHICKEN」を聴いて集中力を高めるのが僕のスタイルなんです」

DEEP攻略

ガードクラッシュの謎に迫る!!

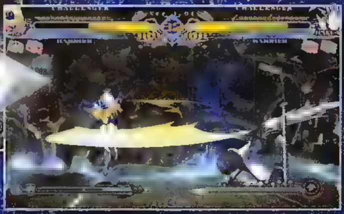
プレイヤーの研究により最近見つかったガークラストック。今回はそのガークラストックの仕組みを解説するぞ。

ガークラストックとは？

ガードクラッシュが発生する瞬間にガードを崩すと、「次に何をガードしてもガードクラッシュする」状態となる。これは通称「ガークラストック」と呼ばれているテクニック。この状態は、次に何かガードをするか、ラウンド終了時まで持続。バリアやギリギリガードなどの、相手のガードの種類に問わない上、ガードプライマーの残量も問わないので確実にガードクラッシュを誘発する。ダブルアップを狙えるチャンスだ。



ガードクラッシュした瞬間にガード崩しがヒットする（各種「!」マークが出現する）と成功。



成功した後は、次に何かしらの打撃をガードさせるだけでガードクラッシュが発生するぞ。

ガークラストックの注意点

ガークラストックは、ガードプライマーをケズれる技と同時にガード崩しをする必要がある。そのため、ガードプライマーをケズれる飛び道具があるキャラのみ可能。逆にガードプライマーをケズれる打撃と飛び道具を同時に当てても、必ず打撃が先にヒットするためガークラストックが発生しないぞ。なお、飛び道具と打撃技は同じフレームで当てる必要がある。タイミングを調整するキャラは難度が非常に高いので注意。



ガークラストックを通常投げで発生させた場合、相手は投げ抜けが可能。しかし……。



投げ抜けしてもガークラストックになる。中下段の同時攻撃ができないキャラは通常投げで狙おう。



CARL=CLOVER

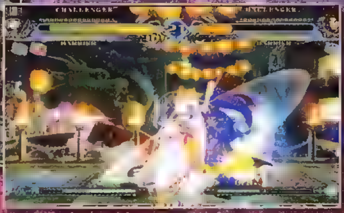
カルル＝クローバー

DEEP攻略

カルルの人形⬇＋D放しは、ガードプライマーをケズれる中段技。これの発生と同時に下段技を出せばOKだ。狙いやすい場面は、人形を起動した状態で【しゃがみB（→ヒットストップ中に人形⬇＋D放し）→立ちB→➡＋B（同時に人形⬇＋D放し）】といったつなぎ。人形⬇＋D放しを入力するタイミングが重要で、早いと人形⬇＋D放し→➡＋Bの順になる。入力を遅らせるか、リボルバーアクションを遅らせてつないでいこう。



カルルは人形と中下段の同時攻撃を仕掛ければ狙える。相手を挟んだ状態なら画面中央でも可能。



成功時はガードクラッシュのエフェクトが発生しつつ黄色い「!」が出現するのでこれで判断しよう。



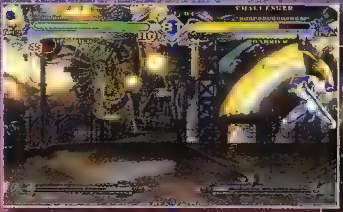
μ -No.12-

ミュー・テュエルブ

DEEP攻略

ミューは、ダウン中の相手の上にドライブを設置している状況で➡＋C（Ⓒ）アメノハバキリと連係しよう。ここで相手が緊急受身をするとアメノハバキリが重なっている状態で大幅有利となるため、通常投げでガークラストックを狙える。なお、最速の通常投げは空振りするので、少しだけ遅めに通常投げを重ねること。

これに対して緊急受身をしない相手には、【➡＋C→立ちD】→しゃがみBorアマノハバヤで対応しよう。



画面端の空中連続技をジャンプ【➡＋C→D】→ダッシュ➡＋Cで締めればこの状況を作り出せる。



通常投げ以外にも、中下段の二択やスローリジェクトミスを狙った遅めの通常投げも有効な手段だ。

ガークラストックに対してどう対処すればいいか？

ガークラストックに対しては、その状態にならないことが最も重要だ。ガードプライマーをケズる技をバリアで防げば、ガード崩しをくらってもガークラストックにはならない。自分のガードプライマーの残量を確認しておき、きちんとバリアで防ぐように心がけよう。

カルルの連係の場合は、立ちBをギリギリガードかギリギリバリアしておくと➡＋Bに対して無敵技で割り込める。有効な無敵技が無いキャラは、カウンターアサルトや黄色ブレイクバーストで代用しよう。

ミューのように通常投げでガークラストックをしてくる相手には、バリア後に投げ抜けを入力しておこう。また、カウンターアサルトも有効。バリアで防いだ後すぐに➡＋ABC同時押しで入力すれば、通常投げに対しては投げ抜け、ほかの選択肢にはカウンターアサルトで反撃可能だ。



カルルの【立ちB→➡＋B】は、最速でつないでもギリギリガードをしていれば割り込みが可能。無敵技で切り返そう。



ミューのアメノハバキリを重ねる連係なら、緊急受身後に黄色ブレイクバーストが有効。通常投げの硬直に確実でヒットするぞ。

BBCSⅡ 熱血欄外

ガークラストックでガードクラッシュした場合、ガードクラッシュ時のダメージ補正を受けず初段補正が掛かる点に注意。初段補正のゆるい技から連続技を決めよう。上記のキャラ以外にレイチェル（テンペスト・ダリアLv3の最終段、Lv4の最後の2段）、ライチ（大車輪の最終段）、アラクネ（➡＋D、D蟲）でも可能だ。



アラクネ

[illegible]

今回は補正切り連係を紹介。回避行動には補正切り、回避しないとガードが困難になる超強力な連係だ。

画面端の連続技からダブルアップを狙え！

下記の連続技は、烙印状態中の連続技で画面端まで運んだときに狙える。始動やつなぎは特に選ばないが、同技補正のあるジャンプ⬇+Aを下記の連続技の前に決めていたときは狙えないので注意しよう。連続技後は、ダウン中の相手の頭上に➡+Dを設置し、ダメージ補正が切れるタイミングでC蟲→D蟲と重なる。この後C蟲に合わせてしゃがみCを出すと、相手が寝っぱなしや前転、後転に対してC蟲+D蟲(降り部分)→しゃがみC（→➡+D）→D蟲(昇り部分)と連続ヒット。相手の緊急受身、その場起き上がりにはC蟲→D蟲(降り部分)とガードしているところに、ほぼ同時にしゃがみCと➡+Dが重なるため、ガード困難な起き攻めになる。緊急受身の有無を問わず強力な連係なので、必ずマスターしよう。



ジャンプ⬇+Aは相手の手前側に当てる。後方ジャンプや空中バックステップから出そう。



寝っぱなしや各種移動起き上がりはC蟲でつぶせる。しかもこの後は追撃が可能だ。

最新連続技

画面端限定連続技（[illegible]）

ジャンプ【⬅+A ～ ⬅+C空振り(⬅+D蟲入力、Bホールド)】→C、D蟲ヒット→(D蟲が接地するまで後退して➡+B蟲入力)→B蟲ヒット→➡+D設置(➡+CD同時押し後少し待ってから➡+CD蟲入力)

※この後相手のダウン中にC蟲→D蟲と重なり本文の連係へ移行する。

中下段同時攻撃のループを狙え！

下記の連続技は、最後のジャンプBの部分は連続ヒットしていないが、⬅+D放しが重なるため中下段同時攻撃となる。連続技Ⅰ～Ⅲの※以降は、Dボタンを押しっぱなしに。ここで人形を待機させてしまうと、ジャンプBと⬅+D放しが同時にならないので注意しよう。Ⅰはしゃがみ A以外にも、前方投げや空中投げなど狙える場面は多い。Ⅱは人形と挟んだ状態で狙える。ジャンプ[B→⬇+C]のループ部分は、ニュートラルB→⬇+Cと入力しよう。Ⅲは、中下段同時攻撃をループさせる連続技。連続技ⅠやⅡからも狙えるぞ。



この連続技はジャンプ⬇+Cの高度も重要。相手のひざ上～腰付近を狙ってつないでいこう。

最新連続技

Ⅰ 【しゃがみA→立ちB→➡+B Ⓒ➡ カンタービレ(ラ・カンパネラ入力)→しゃがみC Ⓙ➡ Aヴィヴァーチェ→ジャンプB（人形⬅+D放し入力）Ⓙ➡ C→人形⬅+D放しヒット※→(着地間際に)ジャンプ⬇+C→(前方跳ね返り後)[B→A→⬇+C]→(前方跳ね返り後)[A（人形⬅+D放し入力）→A→B（同時に人形⬅+Dヒット）]ダメージ:1620（ダメージは最後のジャンプAまで）

Ⅱ （人形と挟んだ状態で）➡+C→[立ちB→立ちC（人形➡+D放し入力）→人形➡+D放しヒット※] Ⓙ➡ 昇り⬇+C→{(前方跳ね返り後)[B→(遅めに) ⬇+C]}×4→(前方跳ね返り後)[B→A→⬇+C]→(前方跳ね返り後)[A（人形⬅+D放し入力）→A→B（同時に人形⬅+Dヒット）]ダメージ:3451（ダメージは最後のジャンプAまで）

Ⅲ （ジャンプBと人形⬅+D放しヒット後）→(着地後)ジャンプ⬇+C Ⓒ➡ アレグレット(空振りして着地)→立ちB Ⓒ➡ カンタービレ→➡+B Ⓙ➡ B（人形⬅+D放し入力）Ⓙ➡ (垂直ジャンプ) C→人形⬅+D放しヒット※→(着地間際に)ジャンプ⬇+C→(前方跳ね返り後)[B→A→⬇+C]→(前方跳ね返り後)[A（人形⬅+D放し入力）→A→B（同時に人形⬅+Dヒット）]
ダメージ:2802（ダメージは最後のジャンプAまで）



カルル＝クローバー

CARL=CLOVER

ジャンプ攻撃と人形⬅+D放しを同時に当てると、中下段を同時に迫れる。実質ガード不能連係が可能だ。

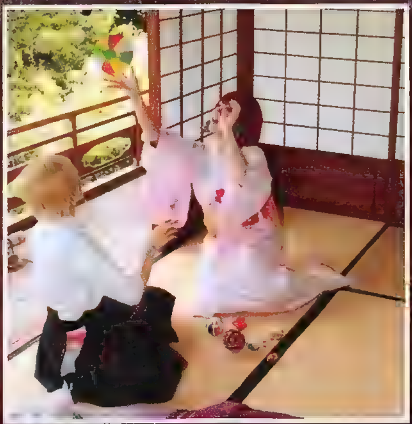
『BBCS Ⅱ』COS-PLAYER'S PARK!!

みんなのコスプレ大募集中です!!

[illegible]



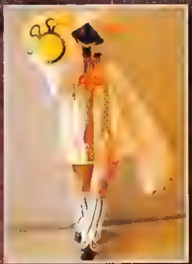
（東京都／鈴子さん）



（愛知県／シュリさん）



（兵庫県／ねこみこありすさん）



（東京都／タカナさん）

応募のあて先

■郵送でのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部「BBCSコスプレ」係

■メールでのあて先
post arcadia2009@arcadiamagazine.com

ご応募お待ちしております!!

BBCS Ⅱ 熱血欄外

アラクネ補足:相手が緊急受身をした際、起き攻めをガードした場合はガードプライマーが3個ケズれる。さらにアラクネ側が有利となるのでガードクラッシュを狙えるぞ。着地して後退した後は、イコール0→B蟲入力(⬇⬅➡+B→➡+B放し)も有効。アラクネの姿が消えてしゃがみCのモーションが見えないため、よりガードが困難な連係となるのだ。

明鏡止水

鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

いよいよロケテスト開始！ 闘いの準備はできたか!?

5月16日～22日に実施され、大盛況のうちに幕を閉じたロケテストから、鉄拳erたちの期待感がひしひしと伝わってきた本作。今月は実際にプレイしての感想を中心にお届け！

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2011年秋予定
■使用基板：SYSTEM369

※記事内容および画面写真は開発中のものを使用しており、変更の可能性があります

さらなる新キャラが!!



エコロジカル・ファイター、再び
風間 準

『鉄拳2』、及び『TTT』に登場した鉄拳初代ヒロイン(?)が再登場。特殊構えで相手を幻惑していけるが、いわゆる基本浮かせ技を持たず、特殊な性能の技を多数持つので玄人向けといえそうだ。



闘神再誕
オーガ

『TTT』で猛威を振るった『[illegible]』が本作にも降臨！ その巨体から想像できるように、法外なリーチが最大の武器。また、他キャラの技を使えるのも特徴だ。

大幅に進化したタッグシステム







TAGボタンを押すと使用キャラが画面外に後退、控えキャラが登場する。ガードへの移行には時間がかかるが、技に関してはすぐ出せるようになる。なお、体力ゲージの赤い部分は控え中に回復する。枠が赤くなるタッグレイジに関しては下記座談会参照。

プレイインプレッション座談会

●新キャラについて

ハ　まずは新キャラの話題から始めようか。俺は"風間 準"を触ってみたんだけど、相手の投げ＆下段を自動的に返せる防御的な構えと、中下の二択に移行できる攻撃的な構えが特徴的だったな。当然連係からも派生できるし、ファンタジックに使えそう。

つ　一見飛鳥みたいだけど、結構違うんだ？

ハ　全然違うね。いわゆる右アッパーとかライトゥーが無いから、始めたてのころは勝ちパターン作るのに苦労しそう。でもC.V.能登麻美子さんですからね、最初は勝てなくても問題無いでしょう。

バ　ハメコさんそれ全然関係無いっす。

K　"オーガ"はやっぱりリーチがヤバかったな。で蛇化した右腕を振り下ろす技を出せるんだけど、これがもうジャック6が腕伸ばすより長くて思わず笑っちまったわ。

タ　『TTT』時代に猛威を振るったクナイ駆けもありましたよ。上段ガード不能技に変わってはいましたけど、発生は早めなままだったので相変わらず使っていけそうです。あと、ボブのクラッカージャックなど"コピー技"もいろいろ増えてましたね。

つ　ただ、前作のクマ限定コンボが決まるくらいやられも大きいから、対策されやすい面もある。近距離を凌げる技があるかどうかで変わりそうだね。

福　両極を有するコンセプト、まさに鉄拳ですね。

バ　福士そこドヤ顔するところじゃねえよ。

●タッグシステムについて

ハ　次はタッグシステム回りについて。チェンジキャンセル（『TTT』での交代直後のスキをジャンプキャンセルするテクニック）は意図的に無くしたみたいね。適当な交代はハイリスクだな。

タ　レバー入力のみの特殊ステップにも移行できなかったような。最速風神拳は出せましたけど。

つ　ボタン操作の技はすぐに出せるから、避け性能のある技や返し技でフォローするのが鉄板かな。

ハ　スティーブならダッキング～キャンセルガード、みたいな守り方もできるよね。

K　チェンジ動作の後退速度が早いから、連係を避ける用途に使いつつ控えキャラでスカし確定、み

●座談会出席者：ハメコ。（文中、ハ）／リリ使い。アラサー。　タケヤマ（文中、タ）／ボブ使い。アラサー。　つの☆きょう（文中、つ）／三島使いの実況。アラサー。　ジュリミシェのKEN（文中、K）／レイヴン使い。三十路。　福士（文中、福）／たくさん食べる風を装うラース使い。　バベル樋口（文中、バ）／仁義なきマードック使い。

タッグアサルト



+ + TAGボタンで出せるタッグアサルト専用技を当てるか、相手を浮かせて"バウンド誘発技"で追撃する際にTAGボタンを追加入力しておくと、新システムであるタッグアサルトが発動。ヒット効果が特殊な浮かせ直しに変化した上で控えのキャラが登場、操作が控えのキャラに移り「一連の固有技」(構えやステップを経由することも可能)を繰り出せる。控えのキャラの操作が終わるとすぐさま元のキャラに操作が戻るので、さらなる追撃が可能となるのだ。

浮かせ技からのチェンジ



特定の浮かせ技を繰り出す際にTAGボタンを押しておくと、ヒット時にキャラクターが交代し、控えキャラで空中コンボをたたき込める　。前作に当たる『TTT』での"チェンジコンボ"は、今作でも健在である。控えキャラで空中コンボを決めた際に相手の回復可能ゲージを奪い取れるのが何よりのメリットといえよう。また、空中コンボを対応技で締めつつ安全に交代したり、空中コンボの途中で対応技を決め、控えキャラでさらにコンボを続ける(!)など、活用法は多種多彩。

タッグスロー



+TAGボタンを入力すると投げ掴みが発生。成立すると控えキャラが攻撃を決める"タッグスロー"となる。決まれば安全に交代できる上に、今作では回復可能ゲージを奪えるように。

たいな『TTT』ばりの使い方もできそう。それと、決めると距離が離れる投げも交代のチャンスが生まれるから、使用価値が上がったよな。

福 さすが元タッグ勢、年季が違いますね。

バ 福士そこ年齢ディスるところじゃねえよ。

ハ 後は"回復可能ゲージ"と"タッグレイジ"か。

タ 控え中の回復可能ゲージの回復速度は、結構早かったですね。時間を稼げるキャラが居ればきっちり回復できそう。

ハ "タッグレイジ"は「相方がある程度攻撃を受ける(回数かダメージは不明)と控えキャラが怒り、再び交代するか一定時間経過するまで攻撃力が上がる」。『TTT』にもあったシステムだね。

つ 今回も組み合わせの相性あるみたいよ。カズヤ&ヘイハチじゃあお互い怒らなさそうだな……。

バ つのさん、キャラ替えっす。

●タッグアサルト&タッグコンボ

ハ ラストはタッグ系コンボでいこう。"タッグアサルト"は夢が広がりまくりだけど、慣れるまではやっぱりなかなか難しいね。まず操作が(笑)。発動時にTAGボタンを押しておくと控えキャラが自動追撃してくれるのは、うれしい救済措置だな。

K 何が難しいって、リスクがあるってことだよな。発動すると控えキャラの回復可能ゲージがちょっと減るし、相手の控えが必ずタッグレイジになるし、使うタイミング間違えると危険そうだわ。

福 コンボダメージと運び距離はほぼ確実に伸びるので、壁に持ち込めるときとトドメを刺せるときに使うことになるんでしょうね。

ハ 練習と研究のし甲斐はあるし、そもそもキャラの組み合わせが多いから、CPU戦が楽しみだ!

バ ハメコさん、最初CPU戦できるわけないっす。

タ タッグコンボの方は回復可能ゲージを奪えるから、むしろこっちが主流になりそうですね。

ハ チェンジまでが早い最速風神拳とかなら、高めで空中ヒット〜チェンジ→登場した控えキャラで、みたいなこともできたから調べ甲斐アリ!

つ 対応浮かせ技が強いキャラ&とにかく火力の高いキャラで組むとか、組み合わせ選びの指針にもなりそうだね。……キャラ替えあるな。

K ポールみたいに火力が高くて簡単なキャラを、ストライカーとして入れるのもアリだよな。いきなり2キャラ使いこなすのはしんどいもん(笑)。

福 それもありますが、そもそも体力ゲージと要素が増えたので、戦局の管理が大変ですよね。特に鉄拳erは元々2本のゲージしか見慣れていないですし。その分、さまざまな視点から戦略へのアプロー……。

バ あかん福士、もうスペース無いわ。

月刊ナムコ魂 Vol.29魂

梅雨なんて吹っ飛ばせ！　必ず晴れるその日まで！



諸行無常！　番長軍団野望珍道中記♪

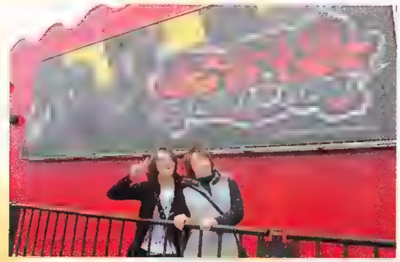
番長軍団の覇道もついに4県目だ！　全国が見えてきたぜ！（勘違いｗ）

全国に俺とゲストが足を運び、鎮圧する！（主にゲストが活躍ｗ）

今回のゲストは珍獣中の珍獣を連れて行った！

まさに珍道中だぜ（笑）。

世界でも名高い名声を持った最強の刺客「ノビ」をゲストに迎えて山形県のプラボ酒田店に行ってきた！　初の山形に足を踏み入れたが、ここも制覇しちゃうぜ♪



雨の中はしゃぐ東京の使者♪（笑）

覇道その四　最強の刺客ノビ！

空港に着いた瞬間なんと美女付き送迎車が!?という事で、超VIP扱いで酒田の地を踏むことができたぜ！（笑）店内に足を踏み入れるとすでに近県から集まってくれたプレイヤーたちの鉄火場になっていた！

さて、意気揚々と組み手に望んだが山形のプレイヤーはやり込み勢が多い！　1キャラで何万試合もするプレイヤーが何人もいたぜ！　キャラに対する愛が半端なく伝わってくる闘いで、番長側は「毒霧」や「薬科」などの若いプレイヤーに撲殺され……「熊」や「しょうくん」などのやり込み勢に惨殺され……「あしゅれー」や「momo」などの美人テケナーに蹂躙され……あれ？　番長良いところあったのかな？（汗）てな感じでしたが、けっこう頑張りましたよ♪（笑）

なんと「ノビ」は40戦近くやって1敗……これから「ノビ」メインで組み手に連れて行こうかなって本気で考えた瞬間でした♪　番長認定称号は「ノビ」と番長を苦しめた、吉光やり込み勢の「ぐっち」に決まったぜ！　おめでとう♪

ランダム2onは番長認定者「ぐっち」と組むことに！　これは行ける！　と……思っていたが、なんと一回戦で「しょうくん」、「27.5」ペアに瞬殺……実況勢になります（笑）。一方「ノビ」は、「てんろー」とペアに！　そこでノビから驚愕の発言が！　ノビ「山形まで来て、僕のパートナーが優勝できないなんてありえないです。もし優勝できなかったら眉毛剃ります」なんて自分に厳しいプレイヤーなんだ！　あれ？　なんかデジャヴ……前もこんな事が……。ここまで背水の陣を敷いた「ノビ」に死角無し！　と思いましたが……やってくれました（笑）。同年代プレイヤーの「ペイン」に決勝で敗れる！　そのまま優勝は「ペイン」、「毒霧」だぜ！　おめでとう！　そう、皆様の予想通り、また「ノビ」の眉毛が無くなってしまいました♪　まぁ優勝は持って行かれましたが山形勢と番長軍団の心がひとつになった瞬間だった気がします！　本当に山形勢ありがとう！　そして「ノビ」おつかれさん（笑）。



熱き山形の面々！　また来たいぜ♪



ここの店員さんは全員現役プレイヤー！



まだまだ若手の二人　これからが楽しみだ！



ノビを倒した瞬間山形がひとつになったぜ！



優勝は遠かった……。

覇道への道？ その2
作@わ





ノビの俺に聞け！

今回は鉄拳で強くなるために必要な事を、ざっくり三つに分けて書いてきます。

●一つ目 『知識を得る』

たとえば自分のキャラの技、その技の特性を覚えることによって自分がどの場面でどの技が活きるかその判断を迅速に行なえるようになるためです。よく分からん殺しという言葉を使う人がいますが、相手の穴を攻めるのはセオリーなのでそういうこともしっかりと知識でカバーしたいところですね！

●二つ目 『コマテク』

今、鉄拳界の上の層ではコマテクを持たないプレイヤーはほとんどいません。皆ヤマステやら高速横移動やらステステやら何か一つは武器を持っているので、努力が1番に出るのはここですね。僕も昔は、コマテクも反応も無くただ鉄拳を何も考えずにやっていました。ですがある時有名プレイヤーの試合を生で見てこんな動き俺もしてみたい!! と思い、毎日ヤマステを練習したものです。

●三つ目 『相手をよく見る』

対戦をしていて、自分のとった行動に対して相手がどのような行動で返してきたのか、というのが相手を見るということなのです。

たとえば縦に強い技を出して相手に横移動されて浮かされた！ という時にどうするか考えましょう。ここでまず横でスカされたんだから今度は横に強い技を振れば大丈夫だろう。という考えに至る人が多いでしょう。

しかし僕は違います。今度は横に強い技を振って縦でスカされたら怖いから、ここは様子見か縦にも横にも強いロングレンジだ！ という結論に至るのです。高段位の人たちの読み合いは常に相手の二手三手を想定していくのです。相手を見て裏を書いて裏を書いて今度は表でいく！ みたいな言葉のキャッチボールならぬ鉄拳のキャッチボールといってもいいでしょう。

以上の事をマスターできたら、君も高段者の仲間入りだ！

次回 EVENT 予告

次回番長軍団格闘記は……

故郷再び！ 大阪凱旋!?

イベントスケジュール **6月18日(土)**

受付時間 15:00～ 組み手 17:00～
ランダム 2on2 19:00～

プラボ枚方店





プラボ枚方店
大阪府枚方市宮之阪4-28-12 ベルパルレ内
TEL：072-898-3260

5/3 黒黒杯緊急参戦リポ！

ランダム3ON3最大イベントともいえる「黒黒杯」に参加してきたぜ！ なんと全国からだれと組めるかすら分からない大会（笑）に、キャンセル待ちを合わせて述べ200名以上のプレイヤーが秋葉原に集結していた！ プレイヤー手作りのイベントでここまでのクオリティ！ さすが鉄拳を愛してると実感できた大会だった！

実況や運営によるさまざまな妨害工作を乗り切って優勝に輝いたのは「まんば」、「ナイツ」、「ボン」ペアだ！ お前たちは最強の心臓を持っている！ おめでとう！ ちなみに番長は「牛タン」、「計画停電」などの作戦により見事2回戦で散りました……すまない（笑）。



優勝チームだ！ マスク外せよ！（笑）



コスプレイヤーまで！ 目の保養になった！

今月のTTT2マル秘速報!!②

今月も俺がコッソリ開発に乗り込んで携帯電話で撮影してきたぜ♪ みんなにホットな情報を届けるから、みんなも見てきてほしいキャラやプレイしてみてほしい情報があったら、ぜひ連絡くれよな♪

マル秘①



ちょっと あなた そんな武器あり

マル秘②



最近の流行は ベアライダーです！

マル秘③



さて、これはだれだ!?

マル秘④



今回は旗にもエンブレムが！ 見た事ある顔だな……。

今月のプレゼント！ 超お宝！ ミシェールのパブミラー。 そして、鉄拳キャラのイラストレーターによる直筆飛鳥！

世界で一枚のイラスト！ ぜひゲットしてくれよな♪

応募は巻末のアンケートハガキにて、3ページのプレゼントコーナーに書いてある番号を記入して送ってくれよな♪



拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの最新情報をよりすぐってお届けする当コーナー、今月は『KOF』ファンなら見逃せない新たな戦いの舞台を紹介！　さらに『トラブル☆ウィッチーズ ねお！』の、新追加キャラの秘密に迫る！

今度の『KOF』は、携帯ソーシャルゲームで開幕!?



THE KING OF FIGHTERS バトルフェスタ

通信料とアイテム以外は基本無料で、ほかのプレイヤーとの協力プレイや対戦が楽しめる携帯ソーシャルゲームの総合サイト・Mobageに、あの『KOF』が参戦。おなじみ3on3のチーム戦で、全国の頂点を目指そう！

ザ・キング・オブ・ファイターズ バトルフェスタ

■対応ハード	：docomo, au, SoftBank : Flash Lite 2.0以降対応機種 ※一部機種を除く
■基本プラットフォーム	：Mobageオープンプラットフォーム
■配信日	：2011年4月28日
■料金	：基本プレイ無料、アイテム課金制
■利用方法	：「Mobage」への無料会員登録後、利用可能

トレーナーとなって最強チームを作れ！

『KOFバトルフェスタ』では、プレイヤーはチームメンバーに指示を出すトレーナーとなる。対戦時などには複雑なコマンド入力は必要なく、勝敗は的確な指示と、日ごろからのチームの育成度合い次第だ。単純明快ながら、ド派手な必殺技や勝ちセリフなど、『KOF』プレイヤーにはおなじみの魅力的な要素がたっぷり盛り込まれている点も見逃せないぞ！





不知火舞のチュートリアル、まさかの携帯画面での超必殺技アニメーションなど、見どころ満載！

世界各地の大会を勝ち抜け！

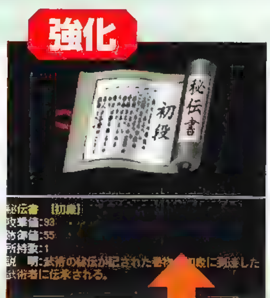
大会





一人用の「大会」モードでは世界各地の大会が1ステージであり、時間で回復する行動値を消費して大会の予選を勝ち進み、最後にボスを倒せばステージクリアとなる。予選は自動で勝ち進めるが、ボス戦では攻撃と回復、必殺技の使用タイミングを考える必要があるぞ。

強化



チーム全体の能力は、大会で貯めたファイトマネーで購入できるアイテムや、課金アイテムで大幅に強化できる。また、大会や対戦に出していないファイターは、修行に出して強化すれば個別に鍛えられる。

対戦



ほかのプレイヤーのチームと自動で対戦！力量を調整しながら勝ち、連戦をしていこう。



対戦でキャラクターをゲット！

新たなチームメイトを獲得するには、対戦で勝利してゲージをためればOK！　今ゲージをためるとどのキャラが獲得できるかは表示されているので、好みのキャラが出現したら、全力で対戦に臨んでいこう。キャラにはパワー、スピード、テクニックの属性があり、能力以外に相性も考えると、チームのパターンはかなりの数になる。もちろん好みのキャラを集めてドリームチームを組むのもよし、イベント限定配信のものも含めてキャラのコンプリートを目指すのもよしだ！

『KOF バトルフェスタ』にはこちらからアクセス！

URL
http://pf.mbga.jp/12005066

トラブル☆ウィッチーズ ねお！

ダウンロードキャラ・リュッカの秘密に迫る！

コミカルでカワイイ魔女たちを操作し、敵弾をコインに変えて突き進む横スクロール錬金シューティングゲーム『トラブル☆ウィッチーズ ねぉ！』。Xbox LIVE アーケードで好評配信中の本作にさらに華を添えるダウンロード追加キャラ・リュッカの謎が、今月ついに明らかに⁉

トラブル☆ウィッチーズ ねお！	
■対応ハード	：Xbox LIVE アーケード
■メーカー	：SNKプレイモア／開発：冒険企画局
■ジャンル	：魔女の錬金シューティング
■発売日	：配信中（4月27日配信）
■価格	：800マイクロソフトポイント
■CERO	：B（12才以上対象）



とりあえずワラワを使え！ しかるのちに平伏すのじゃ！

この新キャラ・リュッカは160MSポイントでダウンロードしないと使用できないが、そのポイント以上の価値とパワーを秘めたキャラとなっている。自機としての基本性能が高く、かつ上級者の魂をくすぐる遊び心満載のサブショットを持つほか、ストーリー一面でもまさかの面白展開を連発してくれる。ゲームの楽しさを格段に増してくれる良質のスパイスなのだ！

使いやすさ＋マニアの心



放物線状に放つレンガ型サブショットは、すさまじく当てづらいが高威力。当てずとも戦えるが、コレを当てつつ速攻を決めてこそ上級者だ‼

基本性能



移動速度が早めなのにショットは広角で、中央部分の威力が法外に高い。通常の2倍の魔力を誇り、魔法陣展開中は攻撃が直線型になる。

セリフはヤン8:デレ2（完璧）



幕間のセリフにもかなりの破壊力あり。ヤンデレぶりはもちろん、本作の黒幕・ドラウプニールとの関係や、衝撃の急展開に唖然……⁉

ボスキャラ代表 チャイムさんのコメント

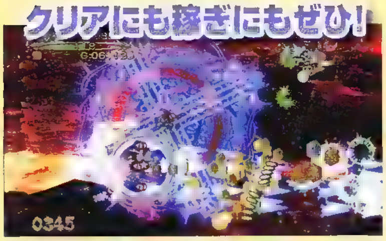


ライターちくわの リュッカ様万歳！

どうも、リュッカ様の下僕、ちくわです。いやロリ●ンじゃないですよリュッカ様100013歳ですよヤンデレマジ最高ですよ（早口で逃げ）。

リュッカ様使用時の補足説明ですが、クリア重視の人はショットで敵を速攻一掃しつつ、難所では早めに魔法陣を張ればOK。早すぎても大丈夫、豊富な魔力と回復速度のおかげで、魔法陣が使えなくなることはまずありません。稼ぎ重視なら、ほぼ常時魔法陣展開で問題ないでしょう。魔法カードも使えば、さらに素敵に無敵！

クリアにも稼ぎにもぜひ！



中型機の場所を覚えれば、すべて速攻破壊可能で楽。敵不在時に休みを入れれば、常に魔法陣を展開できるのも強みだ。

広報さんが聞いたり語ったり 第26回 yuzukoの部屋

ゴールデンウィーク疲れも何のその！ 今日もがんばるSNKプレイモアの広報、yuzukoさんのほのぼのトークコーナーです。



5月に入り、暑い日が続いてますね。スーパークールビズといえども、目が痛くなるようなビビッドなアロハシャツはちょっと？……と、装いに関してはコンサバな発想をしてしまう、今日このごろ。

さて、Xbox LIVEアーケード版『トラブル☆ウィッチーズ ねぉ！』。なかなかご好評いただいております。プレイすれば、見た目とは違い、ハードコアなシューティングだと分かっていただけるはず☆ 協力プレイやランキング、そしてアーケード版もプレイできるので、いろんな楽しみ方ができます。まだの方は、体験版からでもぜひダウンロードして、プレイしてみてくださいネ！

5月11日より新規キャラクター、リュッカの配信が開始しました！ 記事の中でご紹介している通り、シューティング初心者には強い味方になりますよ。お買い得の160マイクロソフトポイントです。

先月下旬からスタートしたMobageの『THE KING OF FIGHTERS バトルフェスタ』すでに中毒者続出ッ⁉ ソーシャルゲームなので、気軽にそして真剣に楽しんで遊んでいただけるとうれしいです♪ 実施イベントにはぜひ参加ください。今後の展開も企画中ですので、乞うご期待‼



オキテ破りのぶっ飛び性能とひと癖もふた癖もあるキャラクターが魅力（？）のリュッカ。ぜひプレイを！

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー

第二十五回

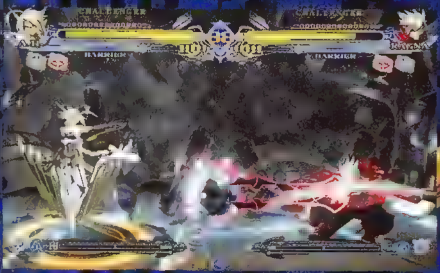
ASW風林火山

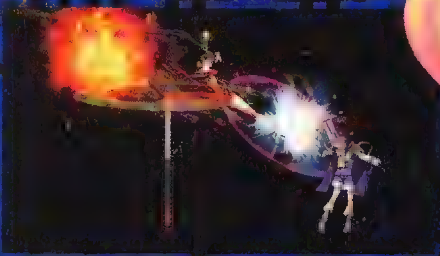
格闘ゲーム業界を熱くするアークシステムワークスの情報を一挙ご紹介！ 今回は家庭用『BBCS』のアップデート詳細情報だ！

家庭用『BBCS』タイトルアップデートおよびDLC配信開始！

PS3、Xbox360版『BBCS』でプラチナの配信が決定したのは前号お伝えした通りだが、加えてバージョンアップ版も家庭用にて配信された。これは家庭用『BBCS』のプレイアブルキャラクターがなんとアーケード版『BBCSII』準拠となる驚きの仕様なのだ！ また、Xbox 360版「追加キャラクター・ヴァルケンハイン」の配信時に発生していた当該追加実績が取得できない問題についても、本アップデート後に修正、チュートリアルモードやチャレンジモードもアーケード版準拠にされるなど、細かい機能追加や修正なども施されているぞ。

■タイトルアップデート（Xbox 360版）11.1MB
5月10日配信（配信中） 無料
■追加キャラクター「プラチナ＝ザ＝トリニティ」（Xbox 360版）761MB
5月10日配信（配信中）560MSP
■システムバージョンデータパック Ver.1.03（Xbox 360版）761MB 5月10日配信（配信中）無料
■パッチ配信（PS3版）431MB
5月12日（配信中） 無料





待ちに待ったバージョンアップがついに実装！ 家でも熱い『BBCS』！



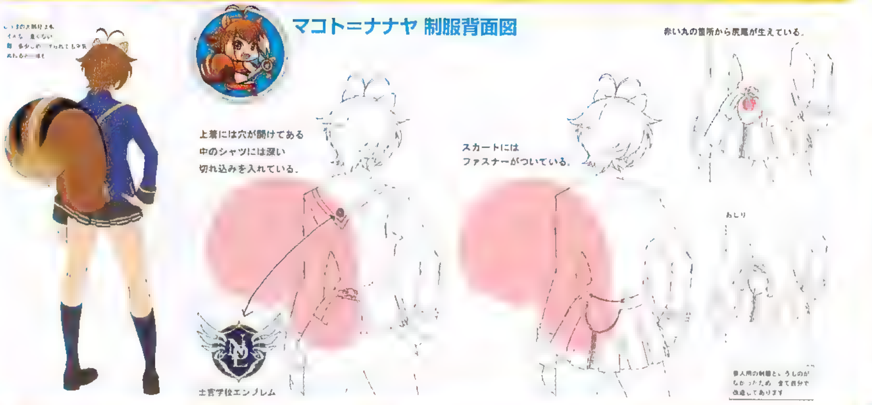
ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

手配書・満足編



有馬七助

『BBCSII』未発表設定コレクション



PS3版『BBCS』プラチナ配信延期のお知らせ

先月号でお伝えしたPS3版『BBCS』の追加キャラクター「プラチナ＝ザ＝トリニティ」のダウンロードコンテンツは、諸処の事情により残念ながら配信が延期されている。また、オフラインプレイのみが可能となっており、ネットワークモードは利用できない。ただし、プレイアブルキャラクターのバージョンアップは配信されている。以後、配信が解禁され次第、本コーナーでもお伝えするぞ。PS3ユーザーはもう少しだけお待ちを！

EXAMU-EXTRA! Vol.25

エクサム エクストラ!

エクサムに関する最新情報をお届けしている当コーナー。今月はインタビューに加え、読者参加型の新企画についてお伝えしよう!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX



松山 みかん　しぽぽぽ〜んと夢の共演！ みんなお好きにこ〜でねいと！

読者参加型企画スタート

ついに稼働が秒読みとなった『アクアパッツァ』。そんな本作をいっそう盛り上げるため、当コーナーでも二つの読者参加企画を実施致します！ イラスト投稿はP128にある宛先、人気投票は右記のアンケートページ直結のQRコードもご利用ください！

キャラクター人気投票

『アクアパッツァ』に登場するプレイヤー、パートナーを含む全キャラクターの人気投票です。上位キャラクターはスタッフ描き下しイラスト化！ **「好きなプレイヤー、サポートキャラ、それぞれ2キャラずつ」**をアンケート、投稿ハガキの裏やWebにてご応募ください。**締め切りは6月30日まで有効**です。

イラストコンテスト

こちらは『アクアパッツァ』の投稿イラストを大募集！ メイン、サポートキャラはもちろん、技中に登場のキャラや背景登場キャラまで登場キャラクターならなんでもOK！ 入賞作品は記念品贈呈のほか、当コーナーや弊誌某所にて掲載予定です！ **締め切りは7月30日まで、お一人様何通でも投稿可能**です。

このみの知られざる裏設定とは!?

俺たちに AQUAPAZZA（アクアパッツァ） AQUAPLUS DREAM MATCH を語らせろ!!

先月に引き続き、アクアプラスのディレクター鷲見 努さんとエクサムのディレクター林 和磨さんに熱く語ってもらったぞ！ このみの裏設定とは果たして!?

――まずは先月からの続きとして、気になるこのみの話題について教えていただけますか？

鷲見　これはToHeart2本編の時にあった小さな裏設定なんですが、このみの「〜であります」という口癖は実は父親が自衛官だからなんですよ（笑）。

林　あ、僕も聞いたことがありますよそれ！

鷲見　それで、このみのライターの菅がさらに、「このみは父親にいろいろと格闘術とかを教え込まれているから結構闘えるキャラなんだよ！」とか言ってたんですが、こっちとしても、ええ!? そうなの？ って（笑）。

――一同爆笑

鷲見　まあ、このみにはそういう面もあるような無いような（笑）。

林　そうかあ、たたき込まれていたんですね。ほふく前進だとか（笑）。

鷲見　どうなんでしょう。でも、ほふく前進しだしたら、それはちょっと違うような気もしますけど（笑）。

――そうなってくると、本作の超必殺技「お母さん直伝必殺カレー!!」は母親だけでなく父親からの教えも生きているのかもしれませんね。

林　あの技は、好感度が上がってノリノリ状態だとカレーの具が増えるんですよ。その辺りにもぜひ注目していただきたいです。

鷲見　「ハンバーグ」とか言いながら膝蹴りを繰り出している辺りにも、父親の影響が見えているのかもしれません（笑）。

――では最後に、キャラの中で個人的なお気に入りなどがあればその想いを熱く語っていただけますか。

林　僕はもうあちこちで言っているように愛佳ですけど（笑）、格ゲーとして考えると投げキャラが好きなのでタマ姉もオススメです。二回転投げがかなり気持ちいいですよ！

鷲見　僕はカルラですかねー。このみも好きなんですが、必殺技の追加入力の判断が苦手なんですよ。原画マンのみつみは、そもそもその追加入力が出せなくて苦労していました。

林　そのような場合は、シンプルモードもそう快でオススメですよ！

鷲見　本人に伝えておきます（笑）。

イラスト&インタビュー：げっつ☆先生



P004から『アクアパッツァ』の巻頭特集を掲載中！ ついにスタートした攻略情報を見逃すな!!

エコール × アルカディア同盟軍秘密基地のページ

CRIMSON BASE
SANBANCHO

七戦目　ゴールデンウィークのイベント報告

公式ランバト「ハイドラGP」を中心に、エコールの最新情報をお届けする本コーナー。G.W.に開催された非想天則選手権のイベントを一挙リポート！　大盛り上がりのスタートダッシュを切ったハイドラGP、今後の激戦に要注目だぞ！

第1回東方非想天則神戸杯 / ハイドラ GP 非想天則選手権　Rd.2

4月30日、クリムゾンベースに程近い兵庫県西宮市で第1回東方非想天則神戸杯が開催された。今回が第1回目となる神戸杯には、事前エントリーしていた約20人が参加。東方コスプレイヤーも参加して会場を盛り上げてくれたぞ。神戸杯の初代優勝者となった「MDT」選手は、コスプレイヤーに囲まれて記念撮影が行なわれた。



非想天則大会では、ゲームパッドやジョイスティック、キーボードなど、得意のデバイスを持ち寄って戦われる。



優勝した「MDT」選手（中央）。

第六回非想天西 / ハイドラ GP 非想天則選手権　Rd.3

5月4日に大阪で開催された、非想天則オフライン大会「第六回非想天西」。会場には関東や東北からの遠征も含めて100人近い選手が集まった。準決勝からはプロジェクターで対戦が映し出され、大技が決まるたびに会場からは歓声や拍手があがった。決勝では東京の土曜弾主催者でもある「風呂入る1P」選手を最終戦までもつれ込む接戦の末に破り、「ひびまと」選手が優勝を飾った。



会場の視線が眼前の戦いに集まる。



優勝した「ひびまと」選手。パチュリー使いだがチルノのコスプレで記念撮影。



1週間で4大会は大忙し！

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋
より

エコール公式ランキングバトル、開催中！

HYDRA GP（ハイドラGP）
ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

ハイドラに燃えたG.W.！

エコール公式ランキングバトル（ランバト）「ハイドラGP」が発足してから初めて迎えた今年のゴールデンウィークは、メルブラ選手権の特別大会「ハイドラGP2011春祭り」が京都a-choで開催。そして非想天則選手権の協賛大会が東京、大阪、兵庫で開催される、熱いG.W.。となった。今回はこれら4大会のリポートを一挙にお届けする。

ハイドラ GP メルブラ選手権 SP　春祭り 2011

今年2月に東京で開催された東ブロックの特別大会「冬祭り2011」に続き、中ブロックの特別大会「ハイドラGP春祭り2011」が5月4日、京都「a-cho（アチョー）」で開催された。特別大会でのポイントは通常大会の3倍進呈、優勝すれば一挙30ポイント獲得のビッグチャンス。5on5で争われた今大会は優勝チーム5人がそれぞれ30ポイント獲得となる。

今回の春祭りは、a-choが毎年GWに開催している大規模メルブラ大会「月光再輝」に協賛する形で行なわれ、大会には全国から47チーム239人もの選手が参加した。



ハイドラGPの大会旗の下で本戦が行われた。

約6時間の激闘の頂点に立ったのは、「GO1」選手、「しっきー」選手、「いえだ」選手、「あわれ」選手、「ラッキースター」選手からなる「株式会社solty」チーム。5人には表彰状クオカードが進呈され、またチームにはハイドラGPゴールドレバーが1個進呈された。



優勝した「株式会社solty」チーム。近畿エリアトップの「GO1」選手は30ポイント獲得で独走態勢に!?



光り輝くゴールドレバー！

第17回東方土曜弾 / ハイドラ GP 非想天則選手権　Rd.1

4月30日に東京で非想天則オフライン大会「第17回東方土曜弾」が開催された。土曜弾は非想天則オフ大会の中心ともいえる存在で、ほかのオフ大会の運営協力なども積極的に行なっている。ハイドラGP協賛大会ラウンド1として開催された今大会は、100人近い非想天則プレイヤーが参加。優勝した「ゆーと」選手には、エコール真鍋から表彰状クオカードが手渡された。



表彰状クオカードを掲げるチェアマン（自称）のエコール真鍋。



優勝した「ゆーと」選手（中央）と、準優勝の「オキシドール」選手（右）、3位の「白悠咲美」選手（左）。

ハイドラGP公式ページはこちら！　http://hydragp.info/

※今月の「カムカムクルムシ二等兵」はクルムシ二等兵逃亡により休載いたします。

MELTY BLOOD Actress Again Current Code

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

Ver.1.05対応 キャラクター変更点総チェック! PART 1

いよいよ5月中旬より稼働が始まった『MBAACC』Ver.1.05の、もう一つの大きなポイント「キャラクターの能力変化」を徹底追跡調査!

メルティブラッド　アクトレスアゲイン　カレントコード
■メーカー：エコールソフトウェア／セガ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日：稼働中
■使用基板：RINGWIDE

Text はと

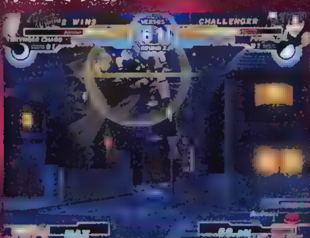
先月号で紹介した新キャラクター、完全武装シエルが追加されたVer.1.05。本バージョンで注目すべきポイントはそれだけではない。全面的なシステム調整&キャラクター能力調整が施されたのだ。すべての『MBCAACC』プレイヤーにかかわる全面的なチューニングが加えられたことで、対戦の新たなる章が始まったと言っても過言ではない。今月号、次号と続けてその具体的内容を紹介していくぞ。



新キャラ追加だけでなく、大きな調整が施された本バージョン。勢力図を塗り替える可能性も秘めている!?

情勢が大きく変化する可能性も!? 全体に及ぶ変更点

ダウン追い打ちや空中投げから連続技に移行できるようになり、コンボチャンスが多くなった今作。それに加えてEXガードや投げ抜けの性能も改善されているので、今まで回避が困難だった連携を凌げるようになっている。新キャラクターの完全武装シエルも参戦し、更なる盛り上がりが期待できそうだ。



立ち回りのワンポイントから連続技に移行できるようになったので、今まで以上に空中戦では気が抜けないぞ。

システム面の変更点
ダウン追い打ちで浮き補正の影響を受けない判定が当たった際、普通に浮くように(直後に乗算補正65%を適用)
空中投げ失敗にハイカウンターを設定
投げ抜け時の距離が離れるように
EXガード成功時にヒットストップフレームが追加に
投げやロック技でKOした場合にもKOボイスを再生するように
ガードモーション中も投げ抜けを受け付けるように
狂王の森ステージが対戦でも出現するように
会話シーンのドットアニメーションが出る瞬間に戦闘が開始すると、立ちニュートラルに戻らなかった不具合を修正

全キャラに及ぶ変更点
■共通部
前進・後退の移動速度を全体的に高速化
地上やられや浮きやられ系のグラフィックアニメーションを調整
ジャンプ攻撃の着地で被カウンター属性が消去されるように
相手を飛び越えた後の空中ハイジャンプの入力受付猶予を全キャラ統一
非コンボ中の空中投げの性能を全体的に変更。追撃が可能に
前転タイプの地上避けは後半にぶつかり判定が出現するように
■フルムーンの変更点
シールドの持続中ゲージ減少量を増加(50→100)
シールドの最大持続可能時間を減少(45F→20F)
■ハーフムーンの変更点
ガードゲージの絶対量を増加(7000→14000)
ガードキャンセルシールドバンカーを受身不可能に

アルクェイド



●[illegible] (C) (H)
●[illegible] (C)
●[illegible] (H)
●[illegible] (H)

[illegible] C [illegible] H [illegible] H [illegible] ジャンプ [illegible]



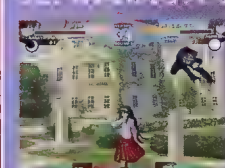
[illegible]

七夜志貴



●[illegible] (C) (H)
●[illegible] (C) (H)
●[illegible] (C) (F) (H)
●[illegible] (C)

[illegible]立ち回りなど、さまざまな用途のあ[illegible]補正を受けなくなったので、どんどん[illegible]っていこう。全スタイル共通で、A閃走・水月[illegible]必殺技でキャンセル可能になったり、Cの[illegible]B閃走・水月の出現位置が操れたりと、[illegible]させる動きができるぞ。



移動系の必殺技に多くの強化を受けた七夜志貴。今まで以上に動き回って主導権を握ろう。

遠野秋葉(制服)



●[illegible] (H)
●[illegible] (C)
●[illegible] (H)
●[illegible] (H)

Cの[illegible]は、空中で出した場合再行動が[illegible]硬直が減少したので、連続技や固めに[illegible]ようになった。設置技の水月を穿つ[illegible]判定が大きくなっている。しゃがみAとしゃがみBの硬直が減り、しゃがみCの発生が早くなるなど、通常技も強化されている。FはEX[illegible]・[illegible]とA[illegible]を除くのダメージが増加していて、[illegible]の火力が上がった。また◢Cの発生が早くなっているので対空が少し強化されている。コマンド投げの赫訳・鬼灯檻は全スタイル共通で、空振り時の硬直が減少し、投げ自体にダメージが追加されるようになった。

※変更点、本文で用いている記号の意味は次の通りです。(C)=クレセントムーンスタイル／(F)=フルムーンスタイル／(H)=ハーフムーンスタイル

明鏡止水

シオン

- ●[illegible](C)(H)
- ●ジャンプBの[illegible](C)(H)
- ●[illegible](C)(H)
- ●[illegible](H)

[illegible]ていて、今まで[illegible]なくなっている。[illegible]Cの[illegible]は60%、Hのシグマライザーは40%の補正が付いたので、けん制からのダメージが下がっているぞ。



[illegible]

吸血鬼シオン

- ●➡Cの乗算補正を[illegible](C)(H)
- ●(BE)Bテラーニュース(ライ)を追加(C)(H)
- ●ダッシュ中➡+A+Bを追加
- ●[illegible]

Cのレプリカント・コンダクター(ホルス)は硬[illegible]C[illegible]H[illegible]



[illegible]H[illegible]

暴走アルクェイド

- ●[illegible](C)(H)
- ●ジャンプ攻撃のダメージアップ(C)(H)
- ●➡Cの性能変化(C)
- ●[illegible](H)

CとH[illegible]C[illegible]H[illegible]

遠野秋葉

- ●[illegible](C)(H)
- ●[illegible](C)(H)
- ●ジャンプ[illegible](C)
- ●[illegible]

[illegible]



[illegible]

赤主秋葉

- ●➡Cの発生[illegible](C)(H)
- ●[illegible](C)(H)
- ●[illegible](C)(H)
- ●[illegible]

[illegible]C[illegible]H[illegible]

ここに注目

前作と比べるとかなりマイルド化される変更を受けた赤主秋葉。しかしキャラクターの特性上、空中投げからの連続技や、ダウン追い打ちからの浮かせ直しといった、今作から新しく加わったシステムによる恩恵を多く受けることができるので、弱体化部分を補っていこう。

遠野志貴

- ●EX[illegible](C)
- ●[illegible](C)
- ●[illegible](H)
- ●[illegible](H)

C[illegible]H[illegible]



[illegible]

シエル

- ●ジャンプ[illegible](F)(H)
- ●[illegible](C)(H)
- ●[illegible]
- ●[illegible](BE)立ちCのダメージ低下[illegible]

CとHのしゃがみBは硬直が2フレーム延びている。割り込みや対空を狙う際には注意が必要だ。Cの空中A[illegible]は発生が早くなり、着地硬直も減少している。[illegible]はしゃがみBのやられ判定が縮小、ジャンプAの攻撃判定が拡大されているので、地上や空中でのけん制が強化されている。



HのBブレイドシンカーはヒット時空中行動でキャンセル可能な必殺技に変更されている。

蒼崎青子

- ●[illegible](C)(H)
- ●[illegible](C)(H)
- ●ジャンプCの[illegible](C)
- ●[illegible](H)

CはAレイニング・スターマインのダメージが[illegible]H[illegible]C[illegible]



[illegible]

軋間紅摩

- ●[illegible](C)(H)
- ●立ちB[illegible](C)
- ●[illegible]
- ●[illegible](H)

[illegible]H[illegible]

ここに注目

Hの軋間紅摩は、しゃがみCの性能が[illegible]と同じになり、硬直が減少しているほか、固めや連続技に使用される立ちA→➡A→➡Aの前進距離が増加し、立ちBの持続も増加している。また、A二定婆の判定強化、独角・因陀羅網と圧壊の◆追加の補正緩和など、数多くの強化変更を受けているぞ。

※変更点、本文で用いている記号の意味は次の通りです。(C)=クレセントムーンスタイル/(F)=フルムーンスタイル/(H)=ハーフムーンスタイル

白レン

- [illegible]（C）（H）
- [illegible]（C）（H）
- [illegible]（C）（H）
- [illegible]

C[illegible]Hの[illegible]



[illegible]

ロア

- [illegible]（C）（H）
- [illegible]（C）（H）
- [illegible]（C）（H）
- [illegible]（C）

[illegible]

両儀式

- [illegible]（C）（F）（H）
- [illegible]
- しゃがみ[illegible]（F）
- [illegible]ナイフキャッチ後行動可能に（H）

Cの[illegible]の空妙有は、操作可能時間が30フレーム増加し、さらに◆+攻撃・◆+攻撃追加のダメージが増加している。Fは地上けん制の要であるしゃがみAの発生が1フレーム遅くなっている。Hの空中ナイフキャッチは被カウンター判定が無くなり、さらに再行動可能になったことにより、[illegible]けん制としてナイフを使う機会が増えそうだ。また全スタイル共通で、地上ナイフ拾いも5フレーム早くなっている。Hの（BE）[illegible]虎落笛は中段に、[illegible]稲荷返しは受身不能に変更された。しゃがみ[illegible]は発生が早くなり、しゃがみAからつなげやすくなっているのもうれしい変更だ。

翡翠

- [illegible]（C）（F）（H）
- [illegible]（F）（H）
- （BE）ジャンプ[illegible]（F）
- [illegible]（F）

大きな変更が無く、今まで通りの戦法で闘える[illegible]のAおかけくださいは椅子が設置されている時間が480フレームから360フレームに減り、画面端で相手を拘束できる時間が少し短くなった。（BE）ジャンプ[illegible]はダメージが下がり[illegible]なった。



[illegible]

琥珀

- [illegible]（C）（H）
- [illegible]（C）（F）（H）
- [illegible]（C）（H）
- [illegible]（C）

[illegible]のアンバーコロシアム・アッパー[illegible]ホームラン[illegible]が可能になったぞ。



[illegible]アンバーコロシアム・[illegible]ホームランを[illegible]機会が増えそうだ。

メカヒスイ

- バックステップの移動距離増加（C）（F）（H）
- [illegible]レーザーの性能変化（C）（H）
- [illegible]TYPE[illegible]
- しゃがみ[illegible]（F）

バックステップの移動距離増加は、切り返しの少ないメカ翡翠には非常にありがたい変更点。CとHの[illegible]ビームは、ダメージが増加し、攻撃判定も拡大され、さらに空中ガード不能になった。無敵時間は短いものの、こちらも切り返しとして使っていこう。



ダウン引き起こしとEXキャンセルが可能になったジャンプ◆C。新たな使い道が見つかりそうだ。

翡翠&琥珀

- [illegible]（C）（H）
- [illegible]（C）
- [illegible]
- [illegible]

[illegible]



[illegible]ったものの、画面端での[illegible]や姉妹を[illegible]にした立ち回りは健在だ。

弓塚さつき

- [illegible]（C）（F）（H）
- [illegible]（C）（H）
- [illegible]
- [illegible]（H）

全スタイル共通でしゃがみCと（BE）しゃがみCのゲージ増加量が減少した。Hはジャンプ Aの[illegible]1フレーム早くなり判定も強化。ジャンプBとジャンプCは攻撃判定の拡大と、空中技が強化されている。また空中投げを空中避けでキャンセルできるようになっている。



連続技のゲージ増加は下がったが、代わりに起き攻めに移行するチャンスが増えているぞ。

リーズバイフェ

- [illegible]（C）（F）（H）
- ジャンプB、ジャンプCのダメージ低下（C）（F）（H）
- [illegible]（H）
- リスト・モーデントの性能変化（H）

前作と比べると基本火力が少し下がったリーズバイフェ。CのEXリスト・スタッカートもダメージが減少している。Fのジャンプ Bは持続が1フレーム減少しているが、気になるほどではないだろう。Hリスト・モーデントは、B版がBE対応に。EX版は受身不能時間が増加している。



今まであまり使われていなかったHだが、固有技のリスト・モーデントの強化により、活躍が期待できそうだ。

※変更点、本文で用いている記号の意味は次の通りです。（C）＝クレセントムーンスタイル／（F）＝フルムーンスタイル／（H）＝ハーフムーンスタイル

ゲージ絡みのシステムとさらなる個性派キャラに注目！

CHAOS CODE カオスコード

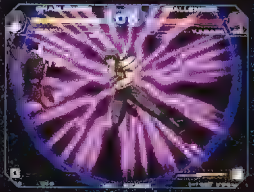
©F K DIGITAL

海外メーカーF K DIGITALが送り出す、期待の新作格ゲー『カオスコード』の続報をお届けするぞ。今月はキャラクターの紹介に加え、「カオスゲージ」を使用したシステムの情報を紹介だ！

カオスコード
■メーカー：F K DIGITAL
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2011年夏予定
■使用基板：RINGWIDE

カオスシフトとカオスキャンセルで攻め立てろ！

ゲージを1本消費する強力な必殺技「アルティメット・カオス」は、2本消費で必殺技をキャンセルしながら出せる「カオスキャンセル」としても発動できる。さらにアルティメット・カオス自体も、ゲージを1本消費する「カオスシフト」でキャンセルが可能。特殊な移動技が発動するので、連続技を継続させよう！



カオスキャンセル時はアルティメット・カオスにコンボ補正がかからないのだ！



黒き神話の化身 クティーラ

異界から突然やって来た、自称リリカルマジカルワンダフル魔法少女。世界は今日も彼女の退屈しのぎに振り回され、被害はどんどん大きくなっていく……。

ヴェイン

幼いころに巻き込まれた紛争で、守り続けてくれると言ってくれた姉が来てくれずに孤児となる。「自分が信じていた世界」の終焉を感じた彼は、欺瞞に満ちた世界を終わらせることを決意する。

エルメス・ジェラルディーニ

CV:西増由香

幼いころに偶然見付けた魔導書によって、精霊を召喚できるようになったお嬢様。おもて向きはアナウンサーとして働きながらも、反地球連合組織・紅集の雇われエージェントとしてカオス・コードを追う。

C.C. SUPPORTERS かおすた団

ちくわ 今回紹介のシステムも、そう快感グンバツなものばかりよのう。
げっつ☆ 今からコンボを探すのが楽しみでしょうがありませんや！
ちくわ 夢が広がる……いやさ、我が団としてはカオスが広がるわい。
げっつ☆ どこを切ってもカオスが顔をのぞかせる、カオス飴です NE☆
ちくわ キャラクターもニヒルなあんちくしょうから女子アナウンサーまで盛りだくさんだわい。
げっつ☆ 初プレイ時に、黒色神話魔女っ娘を使うことをお許しくだせえ。
ちくわ うむ、よかろう。全くもってプリティでリリカルな時間ぞ。
げっつ☆ こりゃ次回も楽しみですね！
ちくわ どこを切ってもカオティクスなので期待するがよい……何もかも。

アンドロイドと双子の復讐

次回 ゴスロリカオティクス

お楽しみに！

いよいよ稼働!! 気になるシステムを徹底解剖!

DRAGON BALL ZENKAI バトルロイヤル™

全国ネットワークバトルロイヤルゲーム

カードシステムを活用することで、楽しめる要素を紹介。これで使用キャラのカスタマイズが可能だ。また、バトルを左右する技やシステムを解説する。一部、発売直前に仕様が変わったシステムもあるので要チェックだ。そのほか、各キャラにある固有特性をどこよりも早くお届け!

本文中では、使用するボタンを以下のように略しています。
気弾:㊍　打撃:㊋　ジャンプ:Ⓙ
ターゲット切り替え:Ⓣ
ガード:Ⓖ

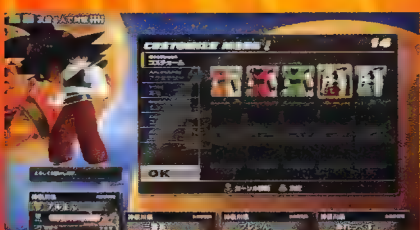
ドラコンボールZENKAIバトルロイヤル
■ジャンル：全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
■発売日：2011年5月25日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357

Text:OYZ

カードシステム

カードや携帯を登録してゲームをプレイすると、バトル前にキャラクターのカスタマイズが可能。「コスチューム」の項目を選べば、別のコスチュームでもバトルができる。ほかに、「アクセサリー」、「称号」、「エンブレム」、「コメント」、「アピール」があり、それを自分なりに変更できる仕組みだ。

なお、全国対戦終了時に一つスタンプがもらえ、三つたまればランダムで一つのカスタマイズアイテムを獲得できるぞ。



孫悟空のコスチュームは、ヤードラット星から地球に帰還した直後のもの。どうやら色違いもあるようだ。

ヘビーアタックと追い打ち

ヘビーアタック（㊋＋Ⓙ）は、後半をホーミングダッシュでキャンセル可能。吹き飛んだ相手を追いかけて、打撃を1～2回くらい追撃できる。この連続技なら第三者の相手から狙われにくいのが強みだ。



ヘビーアタックは発生が遅いので、相手のスキを狙って使おう。



吹き飛んだ相手をホーミングダッシュで追いかけて追撃だ。

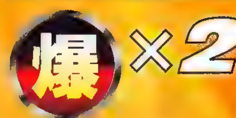
気爆破ゲージ

気爆破はバトル開始時に1本所持。また、相手にダメージを与えると徐々に起爆破ゲージがたまり、これが満タンになるともう1本増える仕組みだ。ストックは最大で5本まで。前半に多くためて、タイムアップ寸前をこれで乗り切れ!

なお、ファーストアタックをしたキャラは、気爆破が1本増えるボーナスがある。これでバトル開始直後から熱い読み合いが発生するぞ。



ファーストアタックは、気爆破が1本たまる。先手を取り有利な試合展開にしよう。



必殺技の下にあるのが、気爆破ゲージとストック数。攻撃を当てると少しずつ赤く染まり、すべて染まると1個増える。

固有特性とは?

固有特性とは、各キャラに一つある隠された能力のこと。条件を満たせば自動的に発動する。どれもキャラの特徴を生かした能力が用意されているらしい。例えば、孫悟空なら、強敵との戦いでも、より生き残りやすくなっているようだ。今回は残念ながらその名称だけだが、名称から何やら分かるような能力も……。発動条件や効果は、次号以降分かり次第報告する。



固有特性の発動中は、左下のキャラクターイラストの上に名称が表示される。

キャラクター	名称
孫悟空	ワクワクしてきたゾ!
クリリン	隠密行動
ベジータ	至高のプライド
フリーザ	?????
ピッコロ	装弾完了
人造人間16号	鋼鉄の心
人造人間18号	気になるあの娘
トランクス	折れない心
セル	?????
ナッパ	遊びはこれまでだ

再現! 超絶バトル!!

今回は、トランクス初登場直後の対決を再現　このころは謎の少年だったトランクスが、フリーザをバラバラに……。このシーンが印象に残っている読者は多いはず



剣でフリーザを斬り刻むトランクス　原作てはあっという間の出来事たった

DRAGON RADAR

ヘビーアタックと追い打ち補足:ヘビーアタックは、レバー方向に1or2種類あるようだ　また、ホーミングダッシュはジャンプボタンを2回入力だが、2回目は押しっぱなしにする　なお、その後の追撃は打撃ボタン　この入力が難しく早いと届かずに空振り、遅いと間に合わない　若干の慣れが必要になる

真・恋姫†夢想 〜乙女対戦★三国志演義〜

真・恋姫†夢想〜乙女対戦☆三国志演義〜
■メーカー：RCI
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：８方向レバー+4ボタン
■発売日：2011年7月予定
■仕様基板：NEO STANDARD
■ネットワーク：—

『恋姫†無双』の可憐な英傑たちがぶつかりあう萌えて、燃えられる熱〜い格闘ゲームが登場!　プレイヤーキャラクターとパートナーキャラクターの力を合わせ、三国の世の華となるのだ!

美少女「三国」武将、アーケードに参戦!!

大人気の美少女PCゲームが格ゲーとなってついに登場!!

美少女ゲーム『真・恋姫†無双』のキャラクターたちが闘う、夢の格闘ゲームがついに登場！　三国時代をモチーフにした、キュートなキャラクターたちが画面狭しと駆け巡る！　多彩な技を持つメインキャラクターを操り、戦いの要所でパートナーキャラクターを呼びだして、戦況を有利に導くのだ。ドハデな空中連続技や、特定の技をカウンターヒットさせることで、通常では繋がらない流れの連続技へ持ち込めるなど、今風のシステムもがっつりと詰め込まれているぞ。第一報となる今回の記事では、参戦が判明しているキャラクターの一部と、基本システムを紹介する。7月の稼働に備えて、原作の『恋姫†無双』シリーズをやり直すしか！



「奥義」で一発逆転! カットインにも注目せよ

奥義を発動すると、大迫力のカットインが大きく表示される。凛々しさと萌えが飛び交う画面に釘付け！　関羽が張飛に向けて放っているこの技は、突進系の奥義だろうか？

関羽が!!　張飛が!! 躍動の2D対戦

張飛が窮地から繰り出す「夢想†秘奥義」堅固防遏（けんごぼうあつ）。バックはおそらく長坂橋だろう。この構えのあとにどのような大技が繰り出されるのか。先に控える奥義が今から待ち遠しい。





三国志ではお馴染の名前を持つ美少女たち。名前以外にその面影はどこにもないが、かわいいは正義！　画面の中央寄りにいるのがメインキャラクター、両端にいるのがサポートキャラクターだ。

三国志の舞台を彩る各ステージにも注目!!

ステージはもちろん「三国志」で数々のドラマを生み出した名勝がズラリ。登場する武将たちが光り輝くのはこれらの地があってこそ！　それらの地と絡むストーリーにも期待大だ。



虎牢関　「演義」では呂布が劉備、関羽、張飛と大立ち回りを演じた虎牢関。

長坂　張飛と趙雲最大の見せ場である長坂の戦いの舞台。橋に立ちはだかる張飛にムネアツ。

官渡　曹操と袁紹がまさに覇を競った官渡。「演義」ではこの後袁紹は衰退して行く。

赤壁　「三国志」といえばこの地は外せない。水軍対決に英雄はどう挑む?

真・恋姫†夢想 〜乙女対戦★三国志演義〜

基本システム紹介

本作の基本操作はレバー８方向＋弱攻撃、中攻撃、強攻撃、特殊（Dボタン）の４ボタンというシンプルなものになっている。軍師呼び出しボタンを押すことで、選択したパートナーキャラクターがサポート技を繰り出してくれる。パートナーキャラクターによって、サポート技はさまざまに変化するため、自分のキャラクター、プレイスタイルにあったものを選択しておきたい。また、相手の攻撃に特定の技でカウンターをとると特殊なダウン状態となる。この状態では完全にダウンするまで受身が取れなくなるため、特殊な流れの連続技が可能になる。武器を使った繊細な戦いから、一気に勝負が動き出すのだ。カウンターを狙うべき状況、狙われやすい状況を知ることが、「勝つ」ための第一歩となるはずだ。



どの技で、どんな状況でカウンターをとれば相手を特殊なダウン状態にできるのか？　一発逆転の要素を含んだ本作の核となるであろうシステムだけに、実戦で華麗に活用したいところだ。

真・恋姫†無双 まめ知識　[illegible] と、続編ではあるが世界観、設定などを踏襲した新たなストーリーが描かれ、テレビアニメ、書籍などを含め大ヒットを飛ばす。「はわわ軍師」など独自の造語も生み出した。

プレイヤーキャラ10人のうち、6人を先行公開!!

蜀



関羽（真名:愛紗(あいしゃ)）

**青龍偃月刀を
手に闘う
蜀の英傑**

義に熱い武人だが、真面目すぎて融通が効かない頑固な美少女。普段はツンツン、たまにデレるというツンデレ風な一面も。武の世界に名をとどろかせる英傑で、美しい髪をなびかせて闘う姿から、美髪公の異名ももつ。料理などの家事は苦手らしい。

**蛇矛をふるう
歴戦の
猛将なのだ**

身長をはるかに超える巨大な矛を武器に戦う小柄な少女。「〜なのだ」が口癖で、子供っぽいが、並み外れた戦闘能力を持つ。関羽とは幼なじみで、世の乱れを正すために旅をしているが、張飛にその意識はあまりないようだ。特技は大食い。

張飛（真名:鈴々(りんりん)）



魏



夏侯惇（真名:春蘭(しゅんらん)）

**曹操に全てを
捧げ躍動する
魏武の大剣**

その武を三国に轟かせる高名な将だが、猪突猛進型で直情的。曹操のことを心から慕っており、その命令には絶対服従。全力で任務にあたる。董卓軍との戦闘で流れ矢に見舞われ片眼を失うが、自軍の勝利のために、戦線に留まり、味方を鼓舞した。

夏侯淵（真名:秋蘭(しゅうらん)）

**弓の名手が
放つ矢の精度は
百戦百中!!**

夏侯惇の妹で弓の名手として名を馳せる武人。姉と同じく曹操のことを慕っているが、命令に対しては冷静な態度で任務遂行にあたる理性派。しばしば暴走する姉をたしなめる役割も果しているが、実際は無茶ができる姉のことを尊敬している。



呉



孫権（真名:蓮華(れんふぁ)）

**呉の名傑が
手に取るは
南海覇王**

呉を統べる者。国の民の生活を尊重し、無闇に闘うことをせず、安定を重んじている。その方針は、国力の拡大を目指すものたちとしばし対立することも。そんな穏やかな彼女だが、国民のためとなれば人が変わったかのような熱さも見せる。

甘寧（真名:思春(ししゅん)）

**幅広の曲刀
鈴音を手に闘う
水軍の一番星**

呉の猛将。寡黙な性格だが、言葉よりも雄弁に、その勇敢な行動が彼女の意思を表わす。孫権の寛大な心に、心酔している。深い忠誠心を持つ。その剣術は呉に名を轟かすほどの腕前で、彼女の下につく部隊の兵士たちからの信頼も厚い。



**真・恋姫†無双
まめ知識**

行為とされる。本編で主人公とヒロインたちの心をつなぎ証明する、大きな意味を持つ言葉なのだ。



ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

LORD of VERMILION Re:2
■メーカー　：スクウェア・エニックス
■ジャンル　：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日　：2011年夏稼働予定
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)



このアルティメットスペル（以下US）選択画面と、後述の「降魔」システムを鑑みると、今作はUS二種か降魔の選択をすることになりそうだ。

異世界から召喚

関羽

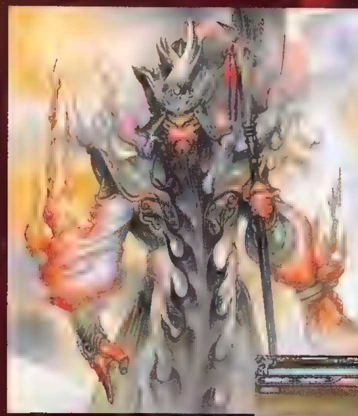


Illustration by 獅子猿

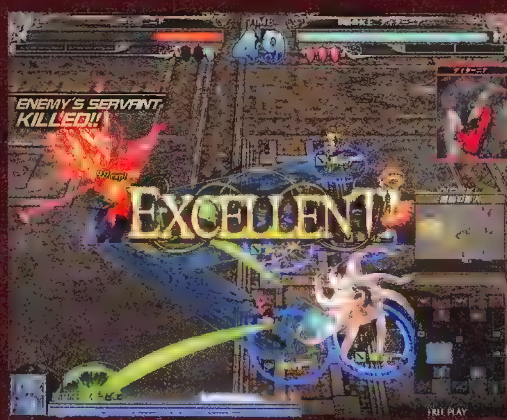
『三国志大戦』からの参戦となる「関羽」。関帝聖君という名で神としても祭られているので、神族での参戦か、それとも人獣か!?



ATK をダウンさせる効果を持つ特殊技。単体の敵を倒すのに使うもよし、能力ダウン目的で使うもよした。

原作　三国志大戦シリーズ

三国志に登場する武将をカード化し、それを操って対戦をするセガのカードゲーム。現在のアクションカードゲームの基礎を作ったといっても過言ではなく、未だに高い人気を誇るシリーズ。現在のバージョンは3.59となり、一部アジア諸国との海外対戦も行なえるようになっている。



なに!?　ご、五人パーティーだと!?　『Re：2』の新システムにより、戦略が大きく変わりそうだ。

聞こえ始めた"Re:2"の鼓動！

現在稼動中のアルティメットバージョンから、さらに大幅な変更を加え、タイトルにも変更が加えられた『LORD of VERMILION Re：2（ロード オブ ヴァーミリオン アール イー ツー、以下Re：2）』。アーケード他メーカーとの夢のコラボ企画や、新規カード、そして全く新しい「降魔」というシステムも加えられ、より幅広く奥深い対戦が楽しめるようになったといえる。

Text:age

された脅威の力!!

八神庵
草薙京

ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズから参戦となるのは、同シリーズの看板キャラ、かつライバル同士である「草薙京」と「八神庵」の二人！ 原作では、京が赤い炎、庵が紫も炎をそれぞれ必殺技で使用していた。しかし、炎を使うということは人獣では無いのか……？ 種族をはじめ、数々の点に注目が集まるキャラクターたちだ！



Illustration by ヒロアキ



原作ではいわゆる「超必殺技」としてなじみの深い大蛇薙！ その名に恥じぬ威力に期待！



原作のツキノヨルオロチノチニクルフイオリの再現か。守りを犠牲に圧倒的な攻撃性を発揮する！



Illustration by ヒロアキ

原作 THE KING OF FIGHTERS'98

シリーズ5作目で対戦バランスやシステムの秀逸さで未だ高い人気を誇る。2008年にフルチューンアップされ「ULTIMATE MATCH」としてアーケードで稼働し、2010年末、さらに改良を遂げNESiCAxLive対応の「FINAL EDITION」として稼働開始。

原作 BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ

家庭用への移植時に追加されたキャラと、完全新キャラを加えたアーケード版第三作。スピーディな動き、多彩かつ派手な連続技、対戦に深みを持たせるシステムなどなど、爽快感と奥深さを併せ持つ対戦を楽しめるのが本作の特徴だ！

真紅の死神 ラグナ



Illustration by 加藤勇樹（アークシステムワークス）



大HPが増えるため、どのタイミングで使用しても十分な効果が期待できるのが便利だろう。

氷刃の英雄 ジン





■主人公のオーバーキルも封印できる点も非常に優秀な点といえるだろう。

Illustration by 加藤勇樹（アークシステムワークス）

対戦格闘ゲームの新たな人気シリーズとなったブレイブルーの最新作から、主人公の「ラグナ」とその弟である「ジン」が参戦！ 原作では相争う二人。種族は違うのかも気になるところ。

【真紅の死神 ラグナ】はかなり使い勝手の良さそうな特殊技、そして原作声優が本作でもお馴染みの杉田智和氏なことにも注目!? 【氷刃の英雄 ジン】は兄とパーティーを組めるのか!?w

これもクリスタルの導きなのか？



クジャ



Illustration by 村瀬修功

汎用性を考えれば、どの種族に属しても即主力として採用されそうな特殊技だ。

おなじみとなったファイナルファンタジーシリーズからは、『FINALFANTASY IX』で主人公と対立した魔導士クジャが参戦。特殊技は光属性の範囲ダメージで、対象数に応じてダメージ配分が変化するタイプ。本人のコストに加え、威力やゲージ上昇速度などがどのようになっているのか非常に気になるところ。

原作 FINAL FANTASY IX

2000年7月にプレイステーションで発売されたファイナルファンタジー。同機としては最高峰のグラフィックを誇るRPGだ。猿のような尻尾を持つ主人公ジダンの冒険物語を描く作品で、シリーズでお馴染みのクリスタルが物語の重要なファクターとして登場するのも特徴だ。

紅蓮の王の元へ集う使い魔たち！

スペックや特殊技が公開された新しい使い魔たち。その特殊技はどれも使い勝手が良さそうなものばかり。彼女たちは果たして戦況にいかなる影響を与えることになるのか？

今から既存のカードとの組み合わせを考えてみるのもいいかもしれない。

鏡の国から難敵が!?





鏡の国のアリスに登場する赤の女王と思われる【レッドクイーン】。【ダークアリス】と同様の魔種だ。特殊技で敵を逃さずせん滅することもできそうだ。

レッドクイーン

Illustration by Tomatika

誰が創ったのか!?





錬金術で作られる人工生命体の名前であるホムンクルス。コモンながらなかなか使い勝手のよい特殊技を使う。

ホムンクルス

Illustration by 塚本陽子



那須与一

手奥義

Illustration by タイキ

弓の名手参戦！

屋島の戦いで有名な源氏の武士の名を持つ女性。大幅な攻撃力アップが期待できそうだ。



新ファクター「降魔(ごうま)」とは!?

『Re：2』からの完全新要素となる「降魔」。カードは使い魔と似たような形式を取っているものの、その存在は使い魔とは大きく異なったものとなる。

まず、降魔は登録にコストを消費しない。そのため、デッキを組みつつ好みの降魔を登録することが可能となっている。降魔にも攻撃属性があるので、デッキの属性の内容と相談して登録する降魔を決めてみるのが良さそうだ。

登録した降魔は、対戦中にアルティメットスペルゲージ同様、ゲージがたまると召喚が可能。USと同じボタンを押し、降魔召喚を選択すると、パーティに召喚することができる。ただし、降魔を召喚するとアルティメットスペルが使えなくなる点には注意。降魔を召喚するか、アルティメットスペルで戦況を変えるか、どちらを選択するかは戦況を左右する大きなポイントになるだろう。



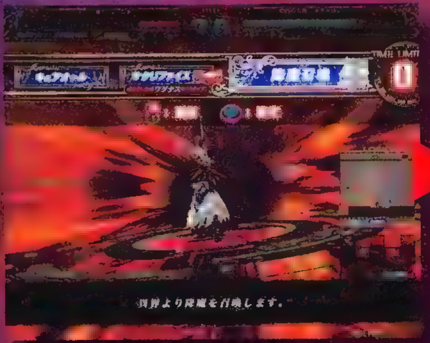
非常に強力な力を秘めている降魔。現在公開されているものだけでも、HPが非常に高く、かなり打たれ強そうなイメージ。スキル、サポートスキルもなかなか充実しているようだ。

〜蒼天の守護龍〜



Illustration by タカヤマトシアキ

降魔召喚の流れ



降魔召喚を選択！

ゲージがたまったときに降魔召喚を選択して召喚！ どうやら開幕から使うことはできないようなので、効率良くゲージをためる手段を考えておく必要がありそうだ。

降魔降臨!!



登録していた降魔がフィールドに登場！ これ以降はアルティメットスペルが使用できなくなる点に注意。相手はすでに降魔を使ったか、このあと相手がアルティメットスペルで逆転可能か否か、よく状況を考えて使いたい。



フィールドにかなり巨大な降魔が降臨。このとき、パーティは一時的にフィールドから消えることになる。降魔の操作に集中してその力を最大限に発揮させたいところ。





五体のパーティを操作！

一定時間が経過すると、降魔は小さくなって味方が出現。以降は通常の使い魔のようにパーティに加えて戦える上、降魔を加え五人パーティとして操作できるようになる!!

画面写真をよ〜く見てみると、【〜進撃の白き翼〜】という降魔のようだが、巨大化した降魔の状態でも特殊技は使えるようだ。効果範囲も巨大化に合わせてすごいことになっているぞ！

〜漂泊の罪人〜



Illustration by 塚本陽子

圧倒的な力を持つ降魔

非常に強力な力を秘めている降魔。現在公開されているものだけでも、HPが非常に高く、かなり打たれ強そうなイメージ。スキル、サポートスキルもなかなか充実しているようだ。

新規イラストレーターによる美しき使い魔たち



パワーズ

Illustration by 森沢晴行

【バーサーカー】などに続いて初代LoVの人気使い魔が復活！ イラストレーターは『ドリームクラブZERO』のイラストを手掛ける森沢晴行氏。以前のパワーズとはまた違った魅力を持っているぞ。



イシュタル

Illustration by 匡吉

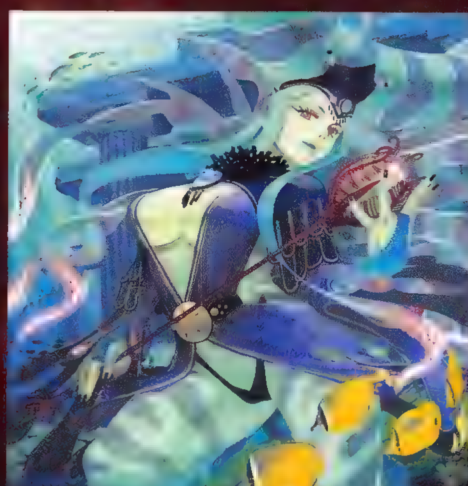
古代メソポタミア文明における女神であるイシュタル。さまざまな側面を持つ女神で、戦の女神でもある。このイラストはそのイメージに近いものかもしれない。



ランダ

Illustration by 中野友和

バリ島に伝わる魔女で悪の側面を象徴している。その名に相応しい美しくも恐ろしげな姿で描かれている。



ディーナ・シー

Illustration by 石川ヒデキ

アイルランドの伝承に登場する妖精で、海に堕とされたとも伝わるためか、海中での姿が描かれているようだ。



グレート・ハーロット

Illustration by Ryo-ta.H

バビロンの大淫婦の別名。キリスト教で退廃と悪徳の象徴とされた都市バビロンを人格化した姿。その姿は妖艶にして美しく、また足元の髑髏が恐ろしさをかもし出している。

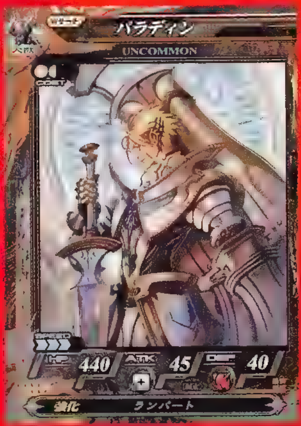
既存カードの性能はすべて刷新!!

パラディン

旧Ver



Re:2 Ver



最大の変化はコストが低下したこと。そのため、デッキに組み込みやすくなった。ATKも上昇したことで自身の特殊技使用時にダメージを抑えつつ、着実にダメージを積み重ねやすくなった。【リディア】との併用もアリか?

Illustration by 春乃壱

バハムート

旧Ver



Re:2 Ver



攻撃に特化したスペックから、バランス型のスペックに。HPはやや低下したものの扱いやすくなったといえる。また、見ての通りスキルを二つも取得した点はかなり大きい。主力としての活躍も十分に期待できるだろう。

Illustration by 相場良祐

ビューネイ

旧Ver



Re:2 Ver



【バハムート】同様、DEFが上昇してややバランス型寄りのスペックに。コスト、スキルなどには特に変化が無いため、単純に使い勝手が上昇したといえる。下がったHPをフォローする方法を用意するとより良さそうだ。

Illustration by 相場良祐

モルガン

旧Ver



Re:2 Ver



【モルガン】はバランス型の能力から防御特化の能力へと変化した。デッキのキーとなるカードだけに死滅しにくくなった点は非常にありがたい。そのかわり、ATKが低目なのでほかの使い魔でフォローする方法を考えておきたい。

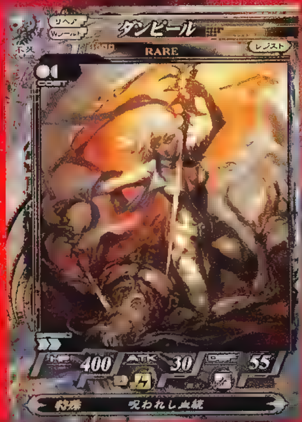
Illustration by Tomatika

ダンピール

旧Ver



Re:2 Ver



HPこそ減少したものの、DEFは大幅に上昇。単数スマッシュなどで集中攻撃を受けないよう味方の影から攻撃すれば、なかなかの打たれ強さを発揮してくれそうだ。特殊技使用後に死滅しにくくなった点を活かしたい。

Illustration by 塚本陽子

リディア

旧Ver



Re:2 Ver

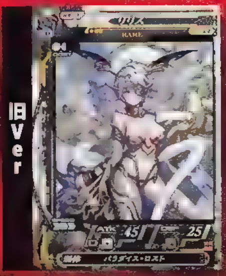


最大の変更点は速度が4になったことだろう。これにより、4速デッキに組み込んで攻撃的な形にすることも可能に。ATK、DEFも高くなったが、その分非常に打たれ弱くなったので、味方でカバーして使ってほしい。

Illustration by オグロアキラ

リリス

旧Ver



Re:2 Ver



コスト15ながらATKは複数攻撃で60と、魔種らしい攻撃に特化した能力へと変化した。下がったのはHPだけなので、基本的にはこれまでと同じように丁寧に運用すればその力を存分に発揮してくれるだろう。

Illustration by 春乃壱

パラメータに注目!!

すべての使い魔のHPがそれぞれ個々に設定されたため、より個性が際立つようになったといえる。例えば、同じような特殊技を持つ使い魔でも、スペックでどちらを選択するか、などといった選び方も可能になる。

また、低コストながら高い攻撃力を持つ使い魔なども多数存在するので、味方を壁にして攻撃させるなど、テクニック次第ではそのコスト以上の力を発揮させられるようになったともいえるぞ。



今流行の戦術を大研究!!

いつ、どんなときに、どのようなチームスタイルを使うと戦いやすくなるのか？　今月は『09-10』バージョン本誌執筆陣オススメの戦術をバッチリ解説するので、ぜひキミの戦術バリエーションを増やすための参考にしてほしい!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2009-2010

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中（2010年12月２日稼働）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

『09-10』"使える"チームスタイルはこれだ!!

試合展開を有利にするためには、ボールを持ったらオフェンス系、取られたらディフェンス系の戦術に変更するなどといったように、その都度チームスタイルを切り換えながら戦うのはもはや常識だ。では、数あるチームスタイルの中でも特に"使える"とされるものは具体的にどれなのか？　なかなか見つけられずにいるキミの悩みをズバリ解決！



クセが無く使いやすいフィールド支配。チームスタイルを選ぶ時は局面での運用のしやすさなども考慮してみよう。



チームスタイルは局面ごとに変化されるのが鉄則。特にセットプレー時など、攻守の切り替え時に素早く行なおう。

定番すぎてすいません　フィールド支配

パスさばき、フィードキックの競り合いなど、全般的に中盤での判断力が向上しする、攻守においてで使いやすい人気のチームスタイル。特にプレイヤーの手で試合中にチームスタイルを変化する事ができないデータ対戦で大流行している。ただし、オールマイティに使える反面、絶対的な攻撃力や守備力を実現するものではないので、どうしても点が欲しいときや、守り抜きたいときにはほかのチームスタイルで対応したい。



主な使い手

イケル・カシージャス	09-10 SPS	ウェイン・ルーニー	09-10 ENS
キム・シェルストレーム	09-10 RE	デニウソン	09-10 RE
カカ	07-08 MVP	ジネディーヌ・ジダン	02-03 LE

『09-10』のカシージャスは珍しいGKのフィールド支配持ち。安定感のあるチームスタイルなので、チームに一人は入れておきたい。

ディフェンスの1stチョイス　オーガナイズドディフェンス

守備に関するポジショニングが抜群に向上し、またチーム全体の守備意識が向上するスタンダードな守備系チームスタイル。効率よく守備を仕掛けるため、発動時はスタミナのロスも防げるようだ。前線からディフェンスラインまで幅広く効果を発揮するため運用が楽なのもいい。ただし、発動時は当然ながら攻撃力は大幅に落ちるので、降臨やファンタジーアなど、攻撃特化系のチームスタイルと併用すべき。



主な使い手

ジョン・テリー	09-10 ENS	セルヒオ・ロメロ	09-10 ARS
エドウィン・ファン・デル・サール	09-10 SP	リカルド・カルバーリョ	09-10 SP
トマス・ベルメーレン	09-10 SP	オリバー・カーン	07-08 BAN

ほぼ最強レベルのステータスを持つテリーはこのチームスタイルの代表的な使い手。ランクは守備と奪取力の向上で伸びる模様。

呼んで名のごとく　降臨

"発動した選手の能力が上昇する"というシンプルなチームスタイルなのだが、その上昇具合がすさまじく、多くのプレイヤーが愛用。チーム全体が"降臨中"の選手にボールを集めるようになるのも特徴のひとつ。この効果はゴールチャンスが生まれやすくなるが、対戦相手に狙いが読まれやすくなり弊害になることも。また発動中はスタミナの減りが早くなる点も注意。ただその影響は守備時に戦術を切り替えれば、最小限に抑えられる。



主な使い手

ティエリ・アンリ	09-10 ENS	ルイス・ファビアーノ	09-10 BRS
アンドレス・イニエスタ	09-10 ENS	ペトル・チェフ	09-10 SP
リオネル・メッシ	08-09 BE	デイビット・ベッカム	06-07 LE

GKやDFが発動するとディフェンス能力がアップ。GKの場合はスタミナの減少がほぼ無いので、点灯させっぱなしでも問題無し。

劣化なんていわないで　ディフェンスダイナモ

守備意識の向上とスタミナ消費を抑える効果を持つ。以前に比べスタミナ節約の効き目は減少したが、それでも貴重なことに変わりはない。

そして、普段はまったく守備に参加しないFWやトップ下の選手が積極的にフォアチェックをするようになることも大きなメリット。高い位置でボールを奪えれば、すかさずショートカウンターを仕掛けられるので、実はオフェンス用の戦術としても状況によって使えるのだ！



主な使い手

ダニエレ・デ・ロッシ	09-10 ITS	ユウト・ナガトモ	09-10 JT
クリスティアン・ポウルセン	09-10 RE	ペテル・ペカリク	09-10 RE
オーウェン・ハーグリーブス	07-08 RE	エドガー・ダヴィッツ	01-02 BE

『09-10』で代表的な使い手であるデ・ロッシ。チームスタイルを発動すれば、彼を中心にチームが全軍躍動状態に大変身！

FCアルカディア日記 1　プレミアディビジョンクラスのチームになると、なぜかこちらのディフェンス陣を平気で2、3人ドリブルでかわしてしまうバケモノみたいな選手がたまに出現する。もしそんなキレキレの選手が現われた場合は、どんな守備系のチームタイルが有効なのかを試す絶好の機会。いろいろ試しつつ、これはと思う戦術を見つけ出そう!（たてしゅ）

前線へ直接ボールを配給

ゲームメイク

発動すると、中盤でのリスキーなパス回しを避け、前線のターゲットマンに放り込みつつ、バイタルエリアでラストパスを積極的に狙う。ワイドゲームメイクとファンタジーアを足したような戦術で、中盤から前線にかけ広範囲の選手に効果が波及するため非常に使いやすい。豪快さと繊細さを兼ね備えた、見た目にも楽しいチームスタイルといえる。

主な使い手

ポール・スコールズ	09-10 SP	エベル・バネガ	09-10 RE
ファン・ロマン・リケルメ	07-08 BAN	トマス・ロシツキー	06-07 WWF
ジュニーニョ・ペルナンブカーノ	06-07 SP	デヤン・スタンコヴィッチ	01-02 RE

パス系チームスタイルの代表格

トライアングルパスワーク

選手たちが3人でのパス交換を意識する効果を持つチームスタイル。パスの出し手だけでなく受け手側の選手にも効果が表れるため、パスがいつもよりつながらなと思ったときに発動させると効果テキメンだ。

ただし、発動中はロングパスの頻度が減少するようなので、守りを固めてカウンターを狙うときは解除しておいたほうがいいだろう。

主な使い手

アンドレア・ピルロ	09-10 SP	シャビ	09-10 SP
ジェレミー・トゥララン	08-09 RE	ダニエレ・デ・ロッシ	08-09 SP
ロベール・ピレス	04-05 WSA	ヒデトシ・ナカタ	02-03 IS

編集部では大人気!

セカンドポスト

キープレイヤーが起点になりパスを配球する戦術。このチームスタイルの面白いところはパスの意識と同時に精度も上がる点。フィジカルの強いパワー系のFWが、セカンドポストを発動させた瞬間に優秀なパサーに変身するのだ。欠点はある程度連携が確立していないとパスカットされやすいことか。まれに出る"おしゃれバックパス"は見る者を驚かせるが、奪われると……。

主な使い手

ソウタ・ヒラヤマ	09-10 JT	イビチャ・オリッチ	09-10 SP
ラダメル・ファルカオ・ガルシア	09-10 RE	カルロス・テベス	08-09 SP
フランチェスコ・トッティ	07-08 CRA	ディルク・カイト	05-06 SP

コーナーキックには このチームスタイルで!!

チームに一つは用意しておきたいコーナーキック時のチームスタイル。発動させると、通常とは明らかに違う動きで相手ゴールを脅かす。フリーキック重視などは当然だが、ラウール(09-10)などが持つムードメイキングや、ハイボールに強い選手なら降臨なども効果がある。これらのチームスタイルは確実にチームの得点力を伸ばしてくれるので、ぜひ戦術に取り入れてほしい。

CK時に有効なチームスタイルを持つ選手

ライアン・ギグス(FK重視)	09-10 SP	ベノワ・トレムリナス(クロス重視)	09-10 RE
ラウール・ゴンザレス(ムードメイキング)	09-10 SP	ディエゴ・フォルラン(ゴールハンティング)	09-10 MVP
ズラタン・イブラヒモビッチ(ハイタワー)	09-10 SP	マリオ・ゴメス(ダイレクトシュート重視)	09-10 SP

新世紀ファミリー四コマ

WCCF親子

「ロナウドさん ホナウドだったり ロナルドだったり」の巻



作・名波シュン 絵・いちみやひろし

スペシャルコラム

俺に「WCCF」を語らせろ

『WCCF』愛に満ちた筆者たちがその魅力を語り尽くす新コーナー! 第一回は名波シュン氏。

こんにちは、名波シュンです。ファンだったり、お気に入りの選手ってのはやっぱり『WCCF』でも使ってみたいもの。それが僕にとってのウェイン・ルーニー! レアカードも幸運な事に『09-10』稼働初期でゲット。『08-09』でゲットしたC.ロナウドも加えて「こりゃもう使うしか無いっしょ!」って感じでやり込み続けている訳であります。

「ルーニーで500試合こなした この俺が通りますよ」

しかしこの『09-10』ENSルーニーさん。どーにも使い勝手が悪くて200試合はいばらの道。現実では昨年ヘッドでバシバシゴラッソしてて期待しましたが、お世辞にも空中戦は上手とはいえない。たまに超絶ミドルを見せるけど至近距離のシュートを平気で外したりと涙にむせぶ毎日でありました。それに相棒のC.ロナウドは右サイドで空気マルセイユルーレット連発してドリブル引っ掛けまくるし……。しかし、そこで思いついたのがC.ロナウドを中央に置き、ルーニーを右サイドに置く逆転の布陣。これでチームが目覚めた!

右サイドを疾走するルーニーさんはちょっと反則レベル。しかも某クライベイビーと違って戦術ボタンの言う事は聞いてくれるし、そのクライベイビーは超絶にヘッド強いしで得点量産。クロス上げまくるルーニーはなんか違うような気もするけど、そういう発見も『WCCF』の醍醐味なのです!



涙にむせび、耐え難い連敗街道を突っ走りながらようやく発見したルーニーさんの光り輝く適正ポジションは右サイド。このお写真たちはその友情の証。特に一番右のメンツとか感動的でしょ!? ちなみに最近、また一枚彼とともに新しいチームへと船出しました。『U-5R』でこっそり大会とか出ちゃおうかしら……。

今月のWCCF格言

「ルーニーといえば俺 俺といえばルーニー方攻め」

by名波シュン

サイドアタックならカウンター食らいにくいし! あとは左サイドにヘッド強い選手置くとなお良し。

FCアルカディア日記2 オススメチームスタイル番外編:ファンタジーア……発動者のテクニック系の能力が大幅に強化されるうえ、周囲のプレイヤーもご洒落たパスで発動者のゴールチャンスを演出。ペナルティエリアブロック……ゴール前での守備力が格段に向上する。プレッシング……高い位置からプレスでボールを奪取しようとする。敵陣でボールを奪えるとカウンターが狙える。どちらかというと攻撃的なチームスタイル。(マンモス丸谷)

A.C. Milan

A. C. ミラン

TEAM DATA

基本フォーメーション 4 - 2 - 1 - 3



百戦錬磨のベテランとブラジル人選手が融合し、魅惑の攻撃サッカーを展開!

それぞれ持ち味の違う、個性豊かな人材がズラリとそろうFW陣はまさにイタリア、ブラジル連合軍。だれも使っても決定力が高いのが自慢だが、スタミナの少ない選手が多いので試合途中の選手交代のタイミングが試合の勝敗を分ける大きなポイントになることだろう。

中盤は「阿吽のパスルート」のスキルを持つ3人のベテランが、最終ラインでは重鎮ネスタが守備を引き締めゲームを支配する。



実際のサッカーではすでにチームから去ったロナウジーニョだが、その実力はいまだ錆びついてはいない!

U-5ならだれを登録する……?

ミラン純血主義でプレイする場合はパト、アンブロジーニをそれぞれ『06-07』、『05-06』バージョンのレギュラー(白)カードに、また今では入手が難しいがガットゥーゾとピルロを『01-02』の白カードにすればU-5になる。GKは『01-02』のヂダあたりに代えておきたい。

データ対戦用に「U-5R」を作るときはネスタを『02-03』IT、ピルロをITS、ロナウジーニョを『05-06』WMVP、インザーギを『06-07』LEに入れ替え、残り1枠は(外様だが)カシージャスなどのGKにあてるといい。

RE	マルコ・ストラーリ	Tスタイル	ディフェンススピリッツ	Off	7	Def	17	Tec	9	Pow	16	Spe	11	Sta	9	To.	69

使用感 至近距離からのシュートには比較的強いタイプのゴールキーパーだが、個人能力がある程度成長するまではミドルシュートのセービングが安定感に欠ける印象。飛び出すときのスピードとハイボールの処理能力には及第点をつけられる一方、パントキックやフィードがあまり得意ではなく、しばしば相手選手にカットされてしまう場面が見受けられた。PK戦での勝負強さは平均レベルであろう。

備考 パントキックがとにかくよく飛び、飛距離だけならおそらくトップクラスだ。現バージョンのミランには存在しないが、前線に長身の選手が居る場合には大きな武器になるかも?

RE	イグナツィオ・アバテ	Tスタイル	ウインガードリブル	Off	13	Def	13	Tec	14	Pow	16	Spe	15	Sta	14	To.	85

使用感 積極的にオーバーラップを仕掛ける攻撃的な右サイドバックで、常に高い位置にポジションを取って構えるのが特徴。攻撃ではパスよりもドリブルを好み、敵陣を深くえぐるまで単独ドリブルにこだわり続けてボールを離さないこともしばしば。足はそこそこ速いが、守備面では1対1でのボール奪取力や味方のカバーリングなど、どれをとってもDFが本職の選手としてはイマイチ物足りない印象は否めない。

備考 サイドハーフで起用すると、なぜかサイドバックのときとは違ってあまり攻撃参加を仕掛けなくなる。守備を固めてカウンターを狙うなら、初めから中盤で使ってみるのもアリだ。

RE	マレク・ヤンクロフスキ	Tスタイル	オーバーラップ	Off	13	Def	13	Tec	14	Pow	16	Spe	15	Sta	14	To.	85

使用感 攻撃参加を好みつつも簡単にドリブルで相手に抜かれない確かな守備力を持ち、サイドバックでもサイドハーフで使っても機能する使い勝手のいいレフティ。パスセンスもなかなかのもので、中盤から前線へオーバーラップをすると味方FWに向けて思い切ったスルーパスを出すこともある。問題は帰陣が遅いケースがときどき見られることと、動き回る分だけ試合途中でバテやすいのが泣きどころだ。

備考 6バージョンで登場した息の長い選手だが、能力はどれもそれほど変わらないという珍しい選手。元同僚のイアクインタやチェコ国籍を持つバロシュ、ウィファルシなどと連携が良い。

RE	カハ・カラーゼ	Tスタイル	ハードプレッシング	Off	9	Def	18	Tec	13	Pow	18	Spe	11	Sta	15	To.	84

使用感 相手に体をぶつけたりスライディングタックルをお見舞いしてボールを強奪するパワフルな守備がこの選手のセールスポイント。空中戦にも強く、左足から放つロングフィードの精度もまずまずのレベルだ。欠点は動作が鈍いためスピードのある相手への対応が遅れがちになることと、接触プレイの際にファウルを取られるケースが多いこと。スタミナの割には試合中にバテやすい印象も受ける。

備考 かつては左サイドバックとしても活躍したが、現バージョンではスピードに問題があるのでセンターバック専任で使ったほうが無難。パスの精度も以前よりダウンしたかも?

SP	アレッサンドロ・ネスタ	Tスタイル	ファイティングスピリッツ	Off	10	Def	20	Tec	12	Pow	17	Spe	14	Sta	15	To.	88

使用感 フォアチェックで相手FWの自由を奪う守備のうまさはさすがのひとこと。一撃必殺のタックルで次々と対峙した相手からボールを奪い取ってくれるので実に頼もしく、ロングフィードの精度が安定しているのも大きな強みだ。個人スキル自体には何の問題もないが、現バージョンの唯一の懸念材料はスタミナ。フォアチェック時に上下動する回数が多い試合になるとガス欠を起こしやすいようだ。

備考 過去に何度も登場したレアカードと比べ、現バージョンはスピード面でやや見劣りするが守備力では引けを取らない。あとはチームスタイルの好み次第で選べばいいだろう。

RE	チアゴ・シウバ	Tスタイル	アンチポストプレイヤー	Off	9	Def	18	Tec	10	Pow	18	Spe	15	Sta	15	To.	85

使用感 積極果敢なフォアチェックで、相手の攻撃の起点をいち早く封じる守備が得意。味方のセンターバックやサイドバックのカバーリングもしっかりこなし、ドリブルで侵入してきた相手にもスライディングタックルを的確にヒットして攻撃を遮断する。ロングフィードの精度もまずまずのレベルで、けっしてパワー任せにはしないクレバーなポジショニングを取ってくれる、非常に使いやすい選手だ。

備考 『09-10』を代表する人気白カードの一つ。ネスタとの補完関係がバツグンに素晴らしい。ことパスコースを読んでインターセプトをする能力に関しては、"先輩"よりもむしろこちらのほうが上回るのでは?

SP	ジャンルカ・ザンブロッタ	Tスタイル	サイドエリアブロック	Off	13	Def	14	Tec	14	Pow	15	Spe	15	Sta	16	To.	87

使用感 以前のバージョンに比べて、使い始めた直後は一対一の守備でもろさが目立ち、自らの守備ゾーンにたびたび穴を開けてしまう頻度が上がった印象。しかし、個人能力がある程度成長すると好守ともに見違えるほどに大活躍をする。特にパスの精度と守備の安定感が格段にアップし、センターバックの背後をもカバーするクレバーな動きもしばしば見せてくれる。ロングスローが使えるのも大きな長所だ。

備考 シリーズ第1作目の登場以来、左右両サイドで機能する数少ないサイドバックのひとりとして今回も貴重な存在。ただ、オーバーラップ後の帰陣が以前よりやや遅くなったかも?

SP	マッシモ・アンブロジーニ	Tスタイル	トライアングルパスワーク	Off	12	Def	14	Tec	14	Pow	15	Spe	13	Sta	17	To.	85

使用感 好守の切り替えがとにかく速い。味方の選手からボールを奪った相手に素早くプレッシャーをかけ、すぐさま奪い返してしまう守備ができるので実に頼りになる。リトリートした状態からでも、当たり負けせず一対一で簡単に抜かれない粘り強い守備ができて、なおかつ味方のカバーリングもしっかりとこなす。空中戦にも強く、特にコーナーキック時に放つヘディングシュートの決定力が素晴らしい。

備考 ロナウジーニョとの相性が非常に良く、わずか3試合を消化しただけで連携の線がつながった。ロナウジーニョが奪われたボールをすかさず取り返す守備はもはや芸術の域!

FCアルカディア日記3 GW前のアップデートにより、データ対戦のレギュレーションが「U-5」から「U-5R」に変更されたのはご存知だろうか? 「U-5」だと参加資格を満たすための条件(ランクSの大会制覇)が厳しかったという人も、「U-5R」になればきっとチャンスが広がるハズ。入賞すると得られる特別な監督称号もあったりするので、この機会にぜひチャレンジしてみてほしい。(たてしゅ)



ミラニスタなら彼を使わずにはいられない

全盛期のスピードこそ失われたものの、相手ペナルティエリア内に入ってプレイすれば常に危険な存在となるスーペル・ピッポ。単独ドリブルの突破力こそまったく計算できないが、相方のFWやパサーとの連携を深めれば深めるほど、味方の好パスを引き出して次々と決定機を作ってくれるのだ。スーパーサブとしてここぞという場面で投入し、少ないチャンスをモノにしてゴールを決めたときの快感はもうサイコー！　稀代の名ストライカーの妙味をぜひ一度味わってほしい。



こぼれ球への反応速度と抜け目のないポジショニングのよさは秀逸。その得点感覚はいまだ衰えを知らない！　ちなみ特殊Tスタイル持ち。



色あせないテクニックに力強さがプラス

数値だけ見るとバルセロナ時代（05-06のWMVPは総合値98！）との差にガックリくるかもしれないが、現在のロナウジーニョも優れた点を多く持っている。まずはパワー。15という数値は実はバルサ在籍時より高く、そのおかげか競り合いに勝ちやすくセンターフォワードとして機能する。また本職の左ウイングとして使っても複数の軌道のスルーパスを出してくれるため、対戦相手に狙いを絞らせない攻撃にひと役買ってくれる。なにより見ていて楽しいのがポイント高し！



スタミナとコンディションが整っていれば、随所で技術の高いプレイを見せてくれる。とくにスルーパスやクロスの精度は一級品だ。



「ネスタの相棒」というだけで存在価値あり

本作のレギュラーカードの中でナンバーワンとも名高いチアゴ・シウバ。白なのにパワー18、スピード15、スタミナ15とレアカードを凌駕するような能力を持ち、チームスタイルも被コーナーキック時に使えそうでとても良い。そして何といっても彼の良いところは最強ディフェンダーと名高いネスタの相棒であるという点！　同世代の若手ブラジリアンとも連携が良いようで、「U-5」でチームを組む場合はこれからも代表的な優良カードとして愛されそうな気配だ。



ちなみに今バージョンでは「シウバ」と名乗るディフェンダーが三人もいたりする。しかもブラジル国籍のだんご三兄弟。ほかの能力は微妙ですが。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	マシュー・フラミニ	ハードマーク	10	15	13	15	15	18	86
SP	ジェンナーロ・イバン・ガットゥーゾ	ワイドカバーリング	10	15	12	16	13	16	84
SP	アンドレア・ピルロ	トライアングルパスワーク	16	10	19	10	12	15	82
SP	クラレンス・セードルフ	トライアングルパスワーク	14	13	16	16	13	16	88
RE	マルコ・ボリエッロ	シュート重視	18	7	15	17	14	12	83
SP	フィリッポ・インザーギ	降臨	18	2	14	10	16	13	75
SP	パト	ワイドシュート重視	18	5	18	13	19	14	87
SP	ロナウジーニョ	バイタルエリアドリブル	17	3	20	15	15	14	84

RE マシュー・フラミニ

使用感　豊富なスタミナとスピードを生かして、右サイドを中心にピッチ上を精力的に動き回る。守備が上手で、一対一の状態でドリブルを仕掛けられても簡単に突破を許さず、ボールをどんどん奪取してくれる。ドリブルのスピード、および右足で大きく切り返して相手の逆を取る動きもなかなかのもの。シュートおよびパスの精度は正直もうひとつな印象だが、ディフェンス面では十分に合格点が付けられる選手だ。

備考　実際のサッカーでは、チーム事情によりときどき右サイドバックを任されていたが、『WCCF』に関しては機能しない印象。中盤インサイド（センター）ハーフがベストポジションだろう。

SP ジェンナーロ・イバン・ガットゥーゾ

使用感　言わずと知れたブル・ファイティング型の選手で、特にドリブルで仕掛けてきた相手にガツンと当たってボールを奪取するうまさは名人芸。好守の切り替えも迅速で、味方が奪われたボールをすぐさま追いかけてくれるのも大きな長所だ。年を追うごとにパスの精度が少しずつ上達しているよう、現バージョンでも奪ったボールを味方につなげるショートパスでミスを犯す場面はほとんど見られなかった。

備考　フラミニの出現で存在感は薄くなったかもしれないが、その実力はけっして衰えていない。中央での守備が得意なのでサイドを固めるならフラミニ、中央ならガットゥーゾと使い分けるといいだろう。

SP アンドレア・ピルロ

使用感　両足で広角に蹴れるパスの精度は言わずもがな、ファーストタッチで相手の逆を突くテクニックは絶品。プレースキックも得意で、特に球速の速いコーナーキックは相手ゴールキーパーに直接取られにくいので大きな武器になる。一方、守備はイマイチで当たり負けして相手に突破を許すことが多い印象。だが、ドリブル中にはときにマルセイユルーレットを見せるなど、使っていて本当に楽しい選手だ。

備考　レジスタとして有名な選手だが、本作ではトップ下で使っても機能する。中盤高めの位置でボールを持てば、意表を突くタイミングでスルーパスをどんどん狙ってくれるのだ。

SP クラレンス・セードルフ

使用感　トップ下でもレジスタでも活躍できる中盤のオールラウンダー。キックはパワフルかつ正確で、バイタルエリアでボールを受ければ強烈なミドルシュートを撃つことも可能。また、カウンターアタック時に中盤の低い位置から繰り出す一撃必殺のロングパスは必見だ。ディフェンス面ではドリブル対応にやや脆さを見せる印象だが、相手のパスコースを呼んでインターセプトするのを得意としているようだ。

備考　ピークを過ぎたベテランというせいなのか、個人能力成長はかなり遅い。★マークが少ない状態だとディフェンス時に当たり負けすることが多いようなので早めに成長させたい。

RE マルコ・ボリエッロ

使用感　接触プレイに強く、多少押されたぐらいではボディバランスを崩さない。右足はまったくダメだが、左足ならドリブルシュートでもダイレクトボレーでも高い決定力を発揮する。見た目とは裏腹に（？）意外と器用で、好調時は細かいボールタッチで相手を幻惑しつつ、鋭いクロスボールで味方のシュートをお膳立てすることも。なぜ黒カードにならなかったのかが不思議なほど優秀な選手だ。

備考　前号でも紹介したように、左ウイングとして使っても活躍するのがこの選手の強み。持ち前のパワーで、接触プレイに弱いタイプの相手SBを軽々と押しのけてしまうのだ！

SP フィリッポ・インザーギ

使用感　相手のマークを巧みに外す絶妙なポジショニングでパスを引き出し、味方が放り込んだクロスボールにはいち早く反応してダイレクトシュートが撃てる位置に飛び込んでくる。さらにキープレイヤーに設定して降臨状態にすると、その動きは一段とキレを増すので本当に頼もしいが、問題はやはりスタミナ面。場合によっては、チームスタイルをまったく使わない状態でも45分すら保たないことも……。

備考　チーム立ち上げ直後から高いシュート決定力でチームに貢献してくれるが、成長速度はかなり遅い。★マークが付くまでコミュニケーションをめげずにしつこく繰り返すようにしたい。

SP パト

使用感　ドリブルのキレ味がとにかく鋭い。ボールが足元に吸い付くタイプなので、スライディングされてもボールを取られにくく、調子のいいときは左右にボールを切り返しながらスイスイ相手をかわしてしまう。ゴール前で待つ味方に向かって出すパスの精度、およびペナルティエリア内にシュートの決定力も申し分ない。ただし、ミドルシュートとヘディングに関してはかなり苦手なタイプのようだ。

備考　相手選手が密集したゴール前よりも、よりスペースのあるサイドで使ったほうが活躍しそう。前線で張ったままのセンターフォワードよりも右ウイングとして起用するべきだろう。

SP ロナウジーニョ

使用感　ドリブルで相手を抜き去る能力こそ以前に比べて衰えた感はあるが、抜群のボディバランスのよさを生かしたボールキープで相手のチャージをことごとく跳ね飛ばす。敵陣の急所を突くピンポイントパスと決定力も相変わらずのハイレベルで、同時にポジショニングとヘディングシュートの能力にも優れている。本職の左ウイングとしてはもちろん、センターフォワードとして使っても十分に機能する。

備考　今回のロナウジーニョは、役割任命をするならコーナーキックのキッカー役に任命するのがオススメ。球速が速いボールを蹴るので、GKが飛び出しても簡単に取られないからだ。

FCアルカディア日記4　「WCCF」のツイッター連動サービスをキミはもう試したかな？　これを利用すると、「5連勝達成！」や「ICC優勝！」などなど、自分のプレイ記録が自動的にツイートされるようになるのだ。しかも利用料金はなんと無料！　詳しくは　http://www2.wccf.jp/tw/twitter_menu.html　に今スグアクセス!!　（たてしゅ）

Arsenal

アーセナル

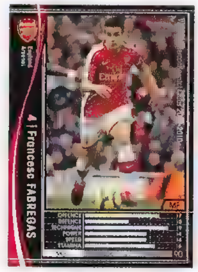
TEAM DATA

基本フォーメーション 4-3-3



優良な若手プレイヤーが織りなす躍動感あふれる攻撃が魅力

アーセナルといえばベンゲル監督が就任以来、パスワークを重視したサッカーを続けているチーム。その影響か選手どうしの連携線がつながりやすく、また若手の選手が多く個人能力の成長しやすいため、早い段階で現実のアーセナルらしい攻めをゲーム上で見ることができる。しかし守備はやや不安定。格上のチームと戦う際は守備的なMF、もしくはサイドバックを投入して守備を固めたほうがいいだろう。



今やアーセナルの絶対的な顔役であるセスク・ファブレガス。彼を中心としたパスサッカーの魅力は世界でも有数だ。

U-5ならだれを登録する……?

まずはカードのレアリティを問わず、CBを1~2人登録したい。DFはフランス国籍の選手が多いので、スキラッチ(『09-10』セビージャ)、シルベストル(『08-09』など)あたりがオススメだ。DFの代わりにチームから外すのはダブつき気味な攻撃陣。別格の決定力を持つファン・ペルシーを残し、あとは入れ替えてしまってもいい。歴代最強チームを作るならアンリやピレス(『05-06』など)、今シーズンに近いチームを作るならシャマフ(『09-10』ボルドー)、ナスリ『08-09』を登録しよう。

RE	マヌエル・アルムニア	Tスタイル	ディフェンススピリッツ	Off	8	Def	17	Tec	12	Pow	17	Spe	10	Sta	11	To.	75

使用感 現実では"やらかし"の印象が強い選手だが、『WCCF』のレギュラーカードの中では悪くない能力のGK。至近距離からのシュート、PK戦に強めだが、シュートセービングやPKセービングのチームスタイルを持った選手にはかなわない印象。クロスやミドルシュートなど残りの能力は平均的。プレイングスキルに優れた人間が使えば活躍させられるかもしれないが、実際は満足いくパフォーマンスを発揮させにくい。

備考 実際のアルムニアを知っている人が気になるのは"安定感"があるかどうかだろうが、この点に関してはそれほど心配しなくてもいい。万全を期したい場合は前作のレアカードを登録しよう。

RE	ガエル・クリシー	Tスタイル	サイドゲームメイク	Off	13	Def	13	Tec	14	Pow	14	Spe	16	Sta	16	To.	86

使用感 左サイドバックとして試合に送り出すと、サイドが攻撃的になるチームスタイルを発動させない限り、守備重視のポジショニングを取る。自身のチームスタイルを使用したり、サイドハーフやウイングで起用するとピッチの中央に入り、ボールをさばきたがるようになる。パスの技術に問題はないので、攻めのアクセントとして使っていける。膠着状態になったらクリシーにボールを渡してみるのも手だ。

備考 攻撃に参加する頻度は多くないが、シュートの威力や精度など、攻撃センスはサイドバックとして非凡なものをそなえている。また、ロングスローが使える貴重な選手のひとりでもある。

RE	エマニュエル・エブエ	Tスタイル	サイドチャンスメイク	Off	14	Def	10	Tec	13	Pow	15	Spe	18	Sta	16	To.	86

使用感 攻撃的なサイドバックの代名詞的存在だが、今作では守備時もボールを追いかける選手に変化した。ただ戦術ボタン(右サイド)を押し続けるとゴール前まで上がってくるため、注意が必要。MFや右ウイングで起用すると戦術ボタンを押さずとも攻撃に参加。チームスタイルを使えば通常のクロスだけでなくグラウンダーのクロスや中に切りこんでからのスルーパスなど多彩なチャンスメイクを見せる。

備考 クリシーと同じくロングスローの使い手。同時に起用しておけば、どちらのサイドからでもロングスローが狙える。連携は同国籍の選手のほか、元チームメイトのアデバイヨールとも好相性。

SP	ウィリアム・ギャラス	Tスタイル	オーバーラップ	Off	10	Def	18	Tec	12	Pow	18	Spe	13	Sta	16	To.	87

使用感 ボールを奪取することと空中戦の強さは一流クラス。守備時のハイボールの競り合いはもちろん、自軍のコーナーキック時のターゲットとしても頼りになる。ただ荒々しい守備はファウルをもらいやすく、退場でチーム全体に迷惑をかけることも。かつてはサイドバックとしても活躍していたおかげで、最終ラインならどこでも機能する(サイドバックとしての攻撃参加は期待薄だが)。

備考 レア版にするとチームスタイルがバイタルエリアブロックになり、使い勝手がアップ。守備の安定感が増しファウルにつながる行動も減るので、できればレア版を入手して使いたい。

RE	バカリ・サニャ	Tスタイル	サイドエリアブロック	Off	12	Def	14	Tec	13	Pow	14	Spe	17	Sta	16	To.	86

使用感 サイドの広い領域をカバーする守備力の高いサイドバック。ボールを持っていない状態のポジショニング、敵選手へのチェックは堅実だが、ボールを奪った直後の行動には問題あり。パスの精度はそれなりだが、ドリブルの間隔が大きく、ボールを奪い返される危険性が高い。ショートパスをすぐ出せるようなフォーメーション、もしくはチームスタイルを使ってボールを持たせる時間を少なくしたい。

備考 サイドの守備に特化したチームスタイルを持つため、相手チームの攻めの起点がウインガーの場合、非常に有効な対抗手段となりえる。スピード、スタミナが高いため一対一の勝負にも負けにくい。

SP	トマス・ベルメーレン	Tスタイル	オーガナイズドディフェンス	Off	11	Def	18	Tec	14	Pow	14	Spe	14	Sta	15	To.	86

使用感 状況判断に優れたDFで、パスカットやラインコントロールなどインテリジェンスの高い守備を見せる。しかし競り合いなど接触プレイにはあまり強くないため、1対1の対人守備には不安を残す。ロングフィードの精度がよく、狙っていく頻度も高いため、攻撃面での貢献も期待できる。若手選手なので個人能力の伸びが速く、星が増えていくたびに守備の安定度、ボールコントロールの技術が増していく。

備考 『09-10』バージョンでは加入したてのデータが元になっているためか、アーセナルより直前まで所属していた元アヤックスの選手(ヘイティンガ、グリゲラなど)と連携がつながりやすい

RE	デニウソン	Tスタイル	フィールド支配	Off	13	Def	11	Tec	16	Pow	11	Spe	16	Sta	17	To.	84

使用感 高いテクニックから生み出される質の高いパスを90分間供給し続けられるブラジルの若き才能。飛び出しやドリブルで仕掛けることは少なく、中盤でパスを配球していくタイプ。ディフェンス、パワーの数値が11と低めで守備に不安を感じさせるが、スタミナが多いためボールを持った相手に積極的にプレスをかけてくれる。個人能力の成長が早いため、すぐに覚醒へと導けるのも魅力。

備考 レギュラーカードながらフィールド支配のチームスタイルを持つ稀有な存在。基本的にクセのない動きをする選手のため、チームスタイル要員として雇っておくのもアリか!?

RE	アブー・ディアビー	Tスタイル	アタッキングセントラル	Off	11	Def	13	Tec	14	Pow	16	Spe	13	Sta	13	To.	80

使用感 高いパワー値と188cmという長身を活かしたボール奪取が得意。しかしボールキープ、ドリブル、パスといった攻撃につながる能力が低いため、決定機を作り出すまでには至らないのが残念なところ。MFとしてはスタミナが13と少ないのでスタメンとして使うのは厳しい。試合終盤に負けていてパワープレイが必要な状況で投入するといったスーパーサブといった役割で使うのが無難か。

備考 アーセナル、フランス代表で活躍している実績により、フランス国籍の選手と相性がいい。チームメイトであるサニャや同じフランス代表のトゥララン(リヨン)などとはとくに連携線がつながりやすいぞ。

FCアルカディア日記5 U-5にするなら、番外編:アーセナルベースの「U-5」チームで勝ちにいくなら、GKも変えておきたい。レギュラーカードのままでいくなら「06-07」のレーマン(チームスタイルがPKセービング)、レアカードを使うならシーマン「08-09 ATLE)を使うといい。DFには上で挙げている選手のほかにもコロ・トゥーレ(「04-05」)やキャンベル(「05-06」)といった優良カードがアーセナルユニフォームでカード化されているぞ。(マンモス丸谷)

メイン担当



たてしゅの私見

攻撃力アップで最強候補のMFに!

今バージョンのセスクはオフェンス値が17まで上がり、パサーとしてだけでなくアタッカーとしても使える選手へと進化。とくにミドルシュートは強力で、どんな角度からでも撃てさえすればあわよくばゴール、点は入らなくても高確率でコーナーキックを取れる。そして本来はセンターハーフの選手なため、ボールを奪取する力も持っており、スタミナも前線の選手として使うなら十分持つ。トップ下やFWとしてほとんど欠点の無いプレイヤーとして仕上がっているのだ!



メッシ、アンリ、ファン・ペルシー、アデバイヨール……。世界トップクラスのFWと関係良好な人脈の幅広さも魅力のひとつだ。

君を待ってた



たてしゅの私見

円熟期を迎えたロビンの実力をとくと見よ!

スタミナが少ないせいなのか、使っている人をほとんど見掛けない印象を受けるが、その実力に疑いの余地はない。一度過加速したら容易に相手に追いつかれない高速ドリブルと、正確無比なキックは掛け値なしに素晴らしい。特に左足から放つミドルシュートやクロスは強烈かつ高精度を誇り、コーナーおよび直接フリーキックのプレースキッカーとしてもかなり優秀な選手だ。さらにレアカード版は、現バージョンでは左サイドのウインガーとしては最強クラスかも!?



バッグンのスピードで相手を置き去りにするドリブルは圧巻。ガナーズファン、もしくはオランダ党ならぜひ使うべし!

本当はロビンファン



名波シュンの私見

エブエさんは本当に強いなぁ……

アーセナルのウイングといえばウォルコットだけど、僕的にはエブエさんを推したい。サイドで抜け出した後にタイミングよくサイドチャンスメイクのチームスタイルを点灯させれば、ゴールから遠い位置でも的確なクロスを送ってくれる。ほかにはセスクとファンペルシー……はもう上の二人が言及してるのか。それじゃやっぱりナスリでしょ! 今期のアーセナルといえば審判にいちゃもんつけるベンゲルの顔芸とナスリが素敵だったし! え、ナスリいないですか。すみません。



攻撃的なサイドバックをウイングやサイドハーフに置くのは今バージョンの定番だが、その中でも代表的な存在。強いぞッ!

	選手		Tスタイル	Off		Def		Tec		Pow		Spe		Sta		To.	
SP	フランセスク・ファブレガス	Tスタイル	ワイドゲームメイク	Off	17	Def	10	Tec	19	Pow	14	Spe	14	Sta	16	To.	90

使用感 アーセナルの攻撃の核となる最重要プレイヤー。状況に応じて足下へのパス、スルーパス、サイドチェンジやロングパスを的確に使い分けてチャンスを演出する。キックの精度は直接的な攻撃、ミドルシュートの正確性にも反映されている。ペナルティエリア内でのシュートや突破力などもFWなみに進化。守備力も平均的なボランチなみにはこなすなど、攻守において完璧な選手といっても過言ではない。

備考 攻撃センスを活かすにはセンターハーフよりトップ下かセカンドトップが適任か。バルサのカンテラ繋がりで相性のいいメッシやスペイン代表と起用するとその攻撃力はより強烈なものになるだろう。

	選手		Tスタイル	Off		Def		Tec		Pow		Spe		Sta		To.	
SP	トマス・ロシツキー	Tスタイル	ロングスルーパス重視	Off	15	Def	12	Tec	19	Pow	11	Spe	15	Sta	13	To.	85

使用感 MFとして起用すると"チェコのモーツァルト"の異名に恥じない創造性あふれるパスで好機を演出。とくにスペースへパスを出す意識が高い。速いパスに追いつけるスピードのある選手が前線にいると、よりロシツキーの個性が活きるだろう。アーセナルでは左ウイングで出場することもあって、前線に選手が少ない状況だと自らドリブルを仕掛けることも(あまり成功率は高くない)。

備考 ウイング、トップ下のほかにボランチもこなせるユーティリティー性の高い選手でもある。しかしスタミナに難があるため、動きの激しいポジションでは90分持たないのが難点。

	選手		Tスタイル	Off		Def		Tec		Pow		Spe		Sta		To.	
RE	アレクサンドル・ソング	Tスタイル	ショートカウンター	Off	12	Def	13	Tec	14	Pow	15	Spe	15	Sta	15	To.	84

使用感 ボールを追うスピード、当たりの強さ、前に出すぎないポジショニング意識など、中盤での守備に必要な資質はほぼ完全にそなえている。パスは若干微妙だが、すぐ近くの選手に繋ぐ意識が徹底されているためか穴にはならない。チームスタイルを使うと攻撃にも積極的に。ただパスの精度が上がるわけではないので、チームスタイルはソングがボールを持っていない状態で発動させるのがベターだ。

備考 まだ若手選手という扱いのため、個人能力の伸びが極めて早い。スタメン出場&グラウンドでのコミュニケーションを欠かさず行っていれば、10数試合で覚醒まで持っていける。

	選手		Tスタイル	Off		Def		Tec		Pow		Spe		Sta		To.	
SP	アンドレイ・アルシャビン	Tスタイル	バイタルエリア支配	Off	18	Def	6	Tec	18	Pow	13	Spe	18	Sta	14	To.	87

使用感 攻撃的な役割ならどこでもこなす便利な選手、ではあるのだが、どこで使っても超一流の選手にはおよばない印象。セカンドトップなどゴールに近い位置で起用するとドリブルで違いを見せてくれるが、シュートの威力が低いためなるべく接近してからシュートを撃つ必要がある。個人&特殊能力を上げていくとシュート、突破力が改善されていくので、使うなら長い目で見て起用していこう。

備考 意外にも(?)キャプテンやフリーキッカーとしての才能をそなえており、多くの役割を任せられる。また左右の足でキックの精度や威力が変わらないため左右どちらのサイドでもクロスを上げられる。

	選手		Tスタイル	Off		Def		Tec		Pow		Spe		Sta		To.	
RE	ニクラス・ベントナー	Tスタイル	ダイレクトシュート重視	Off	16	Def	6	Tec	14	Pow	18	Spe	14	Sta	14	To.	82

使用感 相手DFを振り切るスピードに関してはまったく期待できないが、シュートの威力、精度は一級品。なかでもダイレクトボレー、ヘディングが得意で、クロスのターゲットとしては非常に優秀。シュート以外の足下のテクニックも確か。プレッシャーの少ない場所でならやわらかいパスや精確なクロスでチャンスを作り出すことも可能。パス系のチームスタイルで球離れをよくすれば最前線以外でも活きるはずだ。

備考 ヨルゲンセン(『01-02』ウディネーゼ)、トマソン(『04-05』ミランなど)デンマーク代表メンバーと仲がいい。北欧選抜のようなコンセプトチームでは主力として活躍できるだろう。

	選手		Tスタイル	Off		Def		Tec		Pow		Spe		Sta		To.	
RE	エドゥアルド	Tスタイル	バイタルエリア支配	Off	18	Def	8	Tec	16	Pow	13	Spe	17	Sta	11	To.	83

使用感 数字的にはやや高めといった感じのテクニック値だが、ピッチで見せるボールテクニックは超一流の選手にひけを取らない。しかし安定感に乏しく、スタミナとコンディションが高い状態でないと実力を発揮できないことが多い。ドリブルとフェイントテクニックがハマれば試合の流れを変えられる選手ではあるので、攻撃のジョーカーとして登録しておいて損はない。

備考 カード裏に表示されているプレイエリアは左サイド中心だが、中央や右サイドでもそん色のないプレイを見せる。オリッチ(『09-10』バイエルン)など相性のいい同国籍の選手と組ませるとより個性が活きる。

	選手		Tスタイル	Off		Def		Tec		Pow		Spe		Sta		To.	
SP	ロビン・ファン・ペルシー	Tスタイル	ダイレクトパスワーク	Off	18	Def	5	Tec	18	Pow	14	Spe	17	Sta	13	To.	85

使用感 ほかの選手と一線を画すトラップの技術により、ワンプレーでマーカーを振り切れる可能性が高い突破力が最大の魅力。しかもシュート精度もトップクラスなので、フリーになった瞬間にシュートボタンを連打していれば高確率で得点を奪える。短所はスタミナの減りが激しい点ぐらい。疲労が溜まっていると前半で力尽きる可能性もあるので、連戦時はスーパーサブとして使うなど起用法を工夫したい。

備考 機会は少ないがロングスローの技能を持っており、間接フリーキックも一流レベル。レア版はトラップとシュート精度という長所をより際立たせたより強力なカードへと進化している。

	選手		Tスタイル	Off		Def		Tec		Pow		Spe		Sta		To.	
RE	テオ・ウォルコット	Tスタイル	ワイドシュート重視	Off	16	Def	8	Tec	16	Pow	11	Spe	19	Sta	13	To.	83

使用感 レギュラーカードながら並のDFなら置き去りにできるドリブルスピードは今バージョンの選手カードの中でも随一。クロスやカットインは完全に抜き去ってから実行したいらしく、かなり深めの位置まで敵陣に切り込む傾向にある。成長速度もトップクラスで、個人能力が覚醒するとシュート能力も向上し、カットインからだけでなく、ミドルシュートからも得点を狙うことが可能になる。

備考 ガナーズのレジェンド、アンリと相性がいいのはアーセナルの選手として非常に好都合。また代表でともに活躍したクラウチ(『07-08』リバプール)とも好連繋。クロスからの得点量産が期待できる。

FCアルカディア日記6 パス系チームスタイルで流れを変える:膠着状態が続いている試合で有効なのが、パスのルートを変えられるチームスタイル。その中でもショートカウンター(ショートパスを縦に繋ぎ最短でボールを運ぶ)、ワイドゲームメイク(ロングパスやサイドチェンジが増える)は相手を幻惑させやすい。連携がつながりやすく個人のパス能力も高いアーセナルのようなチームだと特に有効なので、積極的に使っていこう。(マンモス丸谷)

2010年シリーズを締めくくる決定版が稼働開始!

BASEBALL HEROES WINNER 2010
ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー

ついに選手カードの最終バージョンが登場! 今回は注目カードの紹介を編集部独自のインプレッションを加え紹介していくぞ!

BASEBALL HEROES 2010 WINNER
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：ー

Text:yK

『BASEBALL HEROES 2010 WINNER FINAL VERSION』登場!

『BASEBALL HEROES 2010 WINNER』を締めくくるカード追加、『BASEBALL HEROES 2010 WINNER FINAL VERSION』がついに登場。合計260枚以上の追加カードには今回も新カテゴリーが数多く登場しているぞ。特に今回は2010年度ペナントレースを反映した最後のバージョンなので、セ・パ両リーグMVP選手のカード化や、各タイトルホルダー、各球団の名シーンをカード化した【HIGHLIGHT】など、ゲームプレイはもちろん、コレークターズアイテムとしてもプロ野球ファンの心を釘付けにするラインアップが特徴的だ。

さらに今回もカードの追加に併せて各球団のカードコンボも追加されている。中には今回の追加で初カード化になる選手も含まれているので、こちらもぜひチェックしてほしい。

交流戦に突入した2011年度ペナントレースと併せ、ますます盛り上がりを見せる『BBH2010』で、プロ野球ライフを満喫しよう!


自分だけのスペシャルチームが作れるのも本作のだいご味。旧シリーズのカードも使用できるので、その可能性は無限大!!

気になる追加カードの使用感を実戦型式でインプレッション! 編集部独断! 追加カードセ・パ交流戦

今回はセ・リーグとパ・リーグに別れ、追加カードのみでチームを作り、対戦型式でプレイインプレッションを実施! 注目カードなども紹介していくので、チーム編成の参考にしてほしい。

セ・リーグ監督 編集部シンドウ

BBHシリーズ中期からセ・リーグの某球団を使い続ける豪将。好きな戦術はスクイズとマシンガン続投。

打順	位置	券種	選手名(球団)
1	(二)	BN	平野 恵一(神)
2	(遊)	EX	鳥谷 敬(神)
3	(中)	TH	青木 宣親(ヤ)
4	(三)	MVP	和田 一浩(中)
5	(一)	SG	村田 修一(横)
6	(捕)	BN	阿部 慎之助(巨)
7	(中)	BN	森野 将彦(中)
8	(右)	SG	廣瀬 純(広)
9	(DH)	FS	長野 久義(巨)
先発	(投)	TH	前田 健太(広)

■投手

適正	券種	選手名(球団)
先発	EX	能見 篤史(神)
先発	EX	東野 峻(巨)
先発	EX	由規(ヤ)
先発	FS	加賀 繁(横)
中継ぎ	EX	浅尾 拓也(中)
中継ぎ	RB	西村 憲(神)
中継ぎ	RB	押本 健彦(ヤ)
中継ぎ	EX	牛田 成樹(横)
抑え	TH	岩瀬 仁紀(中)

■捕手

券種	選手名(球団)
EX	石原 慶幸(広)
EX	城島 健司(神)

■内野手

券種	選手名(球団)
EX	石川 雄洋(横)
FS	堂上 直倫(中)
RB	小笠原 道大(巨)
RB	田中浩康(ヤ)

■外野手

券種	選手名(球団)
EX	矢野 謙次(巨)
RB	飯原 誉士(ヤ)

セ・リーグインプレッション

今回のインプレッションで特に印象に残った上位打線をピックアップ。まず、1.2番に採用した【BN】平野 恵一、【EX】鳥谷 敬は攻守ともに安定感があり、スペシャルスキルも上位打線に組み込みやすいのでおススメです。そしてプロ野球界はもちろん、BBHシリーズでも常に人気の高い【TH】青木 宣親は今回も走攻守すべてをこなすユーティリティープレイヤー。モチベーションが低い状態でも守備固めや代走といった起用ができるのが強み。【MVP】和田 一浩は、さすが2010年セのMVPだけあり、打撃は抜群! 出塁率も高いので、どの打順にも採用できる印象でした。

今回のインプレッションではすべてのカードがLv.1だったので、育成後の選手も楽しみです!

注目カード
岩瀬 仁紀
中日ドラゴンズ


まさに絶対的守護神! VSにも強く、特に対左打者との対戦は抜群の防御率を誇る。

パ・リーグ監督 ライター yK

稼働開始からBBHにハマり続けている知将。カード追加のたびに選手の成長ぶりを見ながらニヤニヤするのが趣味。

打順	位置	券種	選手名(球団)
1	(二)	BN	田中賢介(日)
2	(遊)	RB	川﨑 宗則(ソ)
3	(一)	EX	山﨑 武司(楽)
4	(DH)	SG	中村 剛也(西)
5	(左)	SG	T-岡田(オ)
6	(三)	SG	今江 敏晃(ロ)
7	(中)	BN	栗山 巧(西)
8	(捕)	BN	嶋 基宏(楽)
9	(右)	FS	聖澤 諒(楽)
先発	(投)	MVP	和田 毅(ソ)

■投手

適正	券種	選手名(球団)
先発	TH	金子 千尋(オ)
先発	TH	ダルビッシュ 有(日)
先発	EX	成瀬 善久(ロ)
先発	EX	田中 将大(楽)
中継ぎ	RB	西 勇輝(オ)
中継ぎ	RB	甲藤 啓介(ソ)
中継ぎ	RB	森福 允彦(ソ)
中継ぎ	FS	榊原 諒(日)
中継ぎ	RB	内 竜也(ロ)
抑え	RB	武田 久(日)

■捕手

券種	選手名(球団)
HL	日高 剛(オ)

■内野手

券種	選手名(球団)
EX	中島 裕之(西)
TH	小谷野 栄一(日)
TH	栗山 巧(西)

■外野手

券種	選手名(球団)
RB	糸井 嘉男(日)
FS	清田 育宏(ロ)
EX	坂口 智隆(オ)

パ・リーグインプレッション

野手の注目は新券種の【SG】。三枚登録でパワー、チャンス+1の恩恵が大きく特に【SG】今江敏晃は初期能力の高さに加え重ね効果でチャンス5になり、打点を荒稼ぎ! レアリティも☆2と比較的手に入りやすいので、ぜひ使ってほしい券種だ。投手では【RB】甲藤啓介、【RB】森福允彦で左右に対応し、さらに二人とも【TH】攝津正に「中継ぎリレー」が発動するソフトバンクが好印象。また希少な「勝負運」を持ってカード化された新人王【FS】榊原諒も注目したい。ほかには打撃が強化された【BN】嶋基宏が高い総合力でBBH捕手筆頭に食い込んできそうだ。

野手陣は、強力な新券種を武器に。投手陣は能力の高い先発に加え、継投のバリエーションが増え投手のやりくりが楽しみになった印象だ。

注目カード
攝津 正
福岡ソフトバンクホークス


弱点が無く複数コンボ所持という隙の無さ。あらゆる場面で相手を封じ込めてくれる!

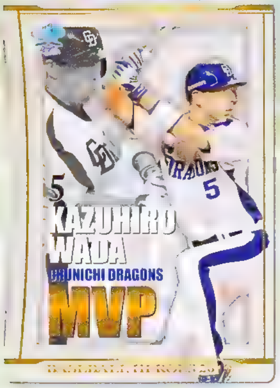
BBH欄外解説席 券種表記:【TH】はTITLE HOLDER、【BN】はBEST NINE、【FS】はFUTURE STAR、【HL】はHIGHLIGHTSTAR、【SG】はSLUGGER、【EX】はEXCITED、【RB】はREGULAR-Bの略になります。

新券種から、過去のシリーズで好評だった券種の復活まで!

注目追加カード情報ピックアップ

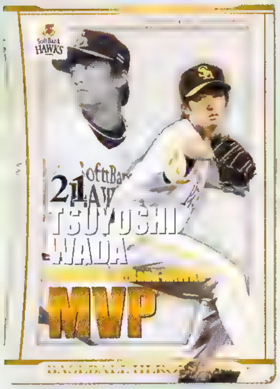
ここでは新カテゴリーのカードから注目の紹介!【SLUGGER】は同じ選手のカードを重ねて登録することで能力がアップする特殊なカードだ。

MVP　セ・パ両リーグの2010年度MVPに輝いた選手



中日ドラゴンズ
和田 一浩

CSでサヨナラ安打を放ち、自身初となるシーズンMVPを獲得。



福岡ソフトバンクホークス
和田 毅

自身初の最多勝を獲得し、チームの優勝に大きく貢献した。

OTHER　2010年度シーズンに活躍した選手の印象深いシーンをカード化



読売ジャイアンツ
朝井 秀樹

移籍後初勝利の、お立ち台での涙が印象的だった。



埼玉西武ライオンズ
中島 裕之

開幕戦で本塁打を放ち、得意のパフォーマンスを披露!

TITLE HOLDER　2010年度のペナントレースのタイトルホルダー



東京ヤクルトスワローズ
青木 宣親

自身三度目となる首位打者を獲得した球界を代表するAH。



北海道日本ハムファイターズ
ダルビッシュ 有

四年連続の防御率1点台で、最多奪三振、最優秀防御率を獲得。

BEST NINE　2010年度のペナントレースのベストナイン



阪神タイガース
鳥谷 敬

高い得点圏打率を誇り、自身二度目のベストナインを獲得。



千葉ロッテマリーンズ
福浦 和也

怪我に悩むチームのピンチを救い自身初のベストナインを獲得。

FUTURE STAR



広島東洋カープ
岩本 貴裕



オリックス・バファローズ
比嘉 幹貴

HIGHLIGHT



福岡ソフトバンクホークス
本多 雄一

SLUGGER



横浜ベイスターズ
村田 修一

EXCITED



東北楽天ゴールデンイーグルス
田中 将大

初選手カード化も含む、各球団の必勝パターンが追加!

追加カードコンボ一覧

ここでは各球団の追加カードコンボを紹介。中には今回の追加で初登場の選手が加わってるコンボもあるぞ。各球団ともに勝利に大きく関係する要素なので、積極的に採用していこう!

球団	コンボ	対象選手1	対象選手2
[illegible]	黄金バッテリー	和田　毅	山崎　勝己
[illegible]	中継ぎリレー	森福　允彦	攝津　正
埼玉西武ライオンズ	先手必勝	片岡　易之	原　拓也
埼玉西武ライオンズ	黄金バッテリー	涌井　秀章	上本　達之
千葉ロッテマリーンズ	黄金バッテリー	成瀬　善久	里崎　智也
[illegible]	黄金バッテリー	武田　勝	大野　奨太
[illegible]	必勝リレー二人	宮西　尚生	武田　久
オリックス・バファローズ	黄金バッテリー	金子　千尋	鈴木　郁洋
オリックス・バファローズ	中継ぎリレー	比嘉　幹貴	古川　秀一
東北楽天ゴールデンイーグルス	黄金バッテリー	岩隈　久志	嶋　基宏
東北楽天ゴールデンイーグルス	必勝リレー二人	青山　浩二	小山　伸一郎

球団	コンボ	対象選手1	対象選手2	対象選手3
中日ドラゴンズ	黄金バッテリー	山本昌(山本　昌広)	小田　幸平	
中日ドラゴンズ	中継ぎリレー	髙橋　聡文	浅尾　拓也	
阪神タイガース	恐怖の下位打線	城島　健司	藤川　俊介	
阪神タイガース	黄金バッテリー	能見　篤史	城島　健司	
読売ジャイアンツ	黄金バッテリー	朝井　秀樹	阿部　慎之助	
読売ジャイアンツ	中継ぎリレー	高木　康成	MICHEAL(中村ﾏｲｹﾙ)	
東京ヤクルトスワローズ	中継ぎリレー	増渕　竜義	松岡　健一	
東京ヤクルトスワローズ	先手必勝	青木　宣親	田中　浩康	
広島東洋カープ	先手必勝	梵　英心	木村　昇吾	
広島東洋カープ	ベテランコンビ	嶋　重宣	前田　智徳	
横浜ベイスターズ	クリーンナップトリオ	ハーパー	村田　修一	スレッジ
横浜ベイスターズ	必勝リレー二人	真田　裕貴	山口　俊	

BEMANI情報満載でお届け! BEAT MAXIMUM

今月は『pop'n music 19 TUNE STREET』&『ギタドラXG2』の情報満載でお届け。待望のアルバム発売が決定した阿部靖広氏インタビューも見逃すな!!

pop'n music TUNE STREET

ポップンミュージック19チューンストリート

大好評のタウンモードもいよいよ大詰め。新たな解禁曲情報のほか、シリーズ恒例モード「NET対戦」について紹介していくぞ。

pop'n music 19 TUNE STREET
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—



タウンモードで新曲解禁!

ここではタウンモードで解禁する楽曲&キャラクターを一挙に大公開！　さらに関連する施設も掲載しているので、施設をつくって担当キャラクター（REMIXの場合は原曲の担当キャラクター）を自分の街に呼んじゃおう。隠し曲を持っているキャラクターは、ピンクの四角い吹き出しが目印だ。なお、隠し曲は一回プレイすると、CDショップで購入可能になるぞ。



ポップンスタッフ あの街この街探検隊!



デザイナー /eimy♥：天文台も桜もアイランドも牧場も湖も庭です。近所にはあそぶところと食べるところがいっぱいあるので、食べたら『Dance Dance Revolution』で汗をかきましょう。



デザイナー /♪shio：船でしか行けない超隠れ宿～癒しの海と桜の絶景露天風呂。

ジャンル	曲名	アーティスト	曲コメント	キャラ	関連施設
熱湯泡テクノ	クライマックス銭湯	Dp.Honda	水びたしのスリルアクション!　君はコイツを止められるか? ……まったくフロは戦場だぜ!!	銭湯ロボ カポーン	温泉
アシッディドラムン	Happy Life	kobo	地下の暮らしは最高さ～。みんなで楽しいDnB。	ヤミー	下水処理施設
イークリニック	Be☆Happy!	SATOE　vs.　上野圭市 (Transforming into Nick Q)	はい、新しいおくすりですよー! みんなビリビリ元気になって幸せになろー☆	薬子ちゃん	病院
エモクトロ	少年リップルズ	常盤ゆう	夢と現の狭間。ほんとうが見つからない僕らの幻想ポップ	オオカミ少年	天文台
フラワーポップ REMIX	Marigold (Jazzy Hip-Hop Remix)	SHORTCUTS　RMX by ROMANTIC PRODUCTION	幻想的なクラブジャズの世界。 浮遊しまくりの高速パッセージに戦慄してね。	MZD	フラワーショップ
ミクスチャンポン	GIRIGILI門前雀羅	Cheki-ROWS	きたんこブリブル、夜な夜な遊び人、 全員集合で集まれば、楽しいパーテーだ・よ・め!!	ニッキー	クラブ
ピザ	ピッツァ・イタリアーノ	ツグミーノ	あなたのピッツァ、私のピッツァ、それは丸くて大きな幸せ。 切り分けていただきましょう冷めないうちにネ。	マルゲ&リータ	ピザ屋
レトロフューチャー REMIX	Passacaglia (J-RAVE MIX)	Postmodern Remixed by 742	90'sな雰囲気がバリバリ漂う、パワフルでレイヴィなアレンジ! メロディアスな構成に脱帽!	MZD	図書館
スピードコア	MVA	L.E.D.-G	どけどけどけぇーい! 音速のカベを驚異のスピードでぶち破り、マッハ級スピードコアが堂々登場だぜぇっ!	PMX－9	サーキット
タブランベース REMIX	ナタラディーン (Raja Maharaja mix)	Q-Mex RMX by Auridy	伝説の辛さここに復活!　妖しくもノリノリな最高級ディスコチューンにのって 目指すはインドのお立ち台クイーン!	MZD	カレー専門店
テクノポップ	I'm Screaming LOVE	Creative Life	溶けるほどラブリー♪　かき混ぜるほどハッピー♪ とぉーってもスウィートなデジタルテクノポップだよ!	夢野みらい	テレビ局

ギタドラXG2 連動曲解禁

ギタドラXG2に収録されている人気楽曲の別バージョンが本作でもプレイできるようになったぞ！　こちらも要チェックだ!!

ジャンル	曲名	アーティスト
モダンスカ	夢について　TYPE A	小野秀幸 feat. natsuki

ポップンメモ

楽曲によってはランドマークが必要になる場合がある。今回紹介した曲の中では、スピードコアを解禁するために必要な「サーキット」がランドマークだ。サーキットはバイク屋、バス停など、交通に関連した施設が多い街に出現するぞ。自分の街に無いときは、リニアステーションからほかの街に遊びに行ってみるのも一つの手だ。

NET対戦がさらにパワーアップ！

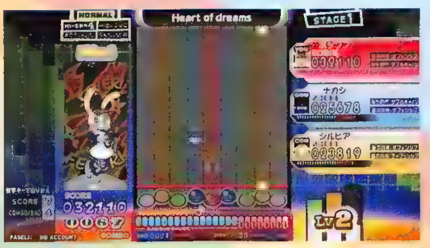
タウンモードで街づくりの次は、無数のライバルとスコアで勝負!! 前作でも大好評だった、全国のポッパーとリアルタイム対戦が可能な「NET対戦モード」がついに本作でもスタート。基本的な遊び方は変わらないが、今回は宇宙が舞台となり、それに合わせて成長システムも経験値から賞金に変更された。また、今回は最初から解禁済みのタウンモードの隠し曲を選べるので、ゲットしたての曲を対戦でも試してみよう。

対戦を勝ち抜くコツはスコアを稼ぐ能力も重要だが、ライバルが放つオジャマへの対策も忘れてはいけない。これを怠っていると実力差があったとしても簡単にひっくり返されてしまうので、どんなオジャマにも対応できるように鍛えておこう。



NET対戦モード解禁後は、モード選択画面にアイコンが追加されている。

アイテム購入のために賞金を稼ごう



NET対戦では自分の得意な曲はもちろん、ライバルからどんな楽曲を出されても対応できないと勝ち残れないぞ。



NET対戦後に賞金を獲得した後はショップで買い物。オジャマやアイテムを使って対戦を優位に進めよう。

今回もたくさんのアイテムが登場！

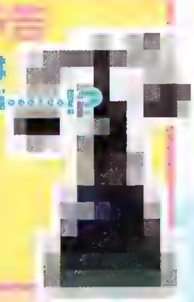


今作でもさまざまなアイテムが購入できるぞ！ オジャマではポップ君がビートマニア風になる「ビートポップ君」などが登場。

次号予告

タウンモードではついにラスボスが……!?

次号では、パワーアップしたボスバトルの情報やインタビューを掲載予定！ サントラ発売も決定した本作を大特集だ！



HELLO! POP'N MUSIC ハロー！ポップンミュージック

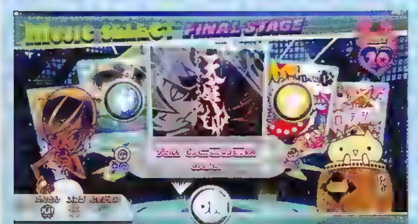
©2011 Konami Digital Entertainment

全隠し曲を大公開!

HELLO! POP'N MUSIC
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：音楽シミュレーション
■操作方法：4ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

ゲーム中に存在する隠し曲のリストを全公開!! 自分が持っていない曲があるかチェックしてみよう。

手軽に音楽を楽しめるBEMANIシリーズとして稼動している『HELLO! POP'N MUSIC』。本作の魅力は、ほかの機種では体験できないキャラクターとのやり取りを楽しめること。お気に入りのキャラクターを使い続ければ、親密度の指標でもあるときめきメーターが上昇し、プレイ終了後にキャラクターからメールが届くようになるほか、最大まで上げれば新たな楽曲ももらえる。今月はときめきメーターが最大になったときに解禁する隠し楽曲のリストを全キャラクター分公開。BEMANIシリーズを代表する人気曲が満載だ。



隠し曲は全部で11曲。ときめきメーターの上昇はプレイすればOKなので、全コンプリートも簡単に狙えるはずだ。



チェイス!チェイス!チェイス!／パーキッツ



smooooch・∀・／kors k



First Date／ko-saku



ふしぎなくすり／上野圭一 feat.SATOE

キャラクター	楽曲名	アーティスト	キャラクター	楽曲名	アーティスト
ししゃも	チェイス!チェイス!チェイス!	パーキッツ	Ash	First Date	ko-saku
V.B	ふしぎなくすり	上野圭一 feat.SATOE	Mimi	隅田川夏恋歌	seiya-murai feat.ALT
RIE♥chan	mur mur twins	yu_tokiwa.djw	Lotte*	jewelry girl*	jun
Nyami	smooooch・∀・	kors k	MZD	DROP THE BOMB	Scotty D.
Yuli	天庭 おとこのこ編	あさき	MILK	Love♥Shine	小坂りゆ
Smile	恐怖の右脳改革	96			

ポップンメモ 「HELLO! POP'N MUSIC」の収録曲は、「崖の上のポニョ」や「じょいふる」といった定番曲から、紅色リトマスの「凛として咲く花の如く」や、猫叉Masterの「サヨナラ・ヘヴン」といったBEMANIシリーズの大人気曲など、隠し曲を含め全36曲。腕に自身のあるポッパーはぜひ、前号紹介したダブルプレイモードでの全曲制覇を目指してみよう！



待望のファーストアルバム発売！
気になる収録曲の内容や制作秘話が満載!!

阿部靖広インタビュー

アーティストたちとの共演が詰まったアルバムです

——待望のファーストアルバム「RADIUS OF PLANETS」の発売決定おめでとうございます。アルバムのコンセプトについてお聞かせください。

阿部　コラボレーションと挑戦です。自分だけの色ではなく、参加していただいたアーティストのアイデアを融合させて、新しい音楽が作れたらいいかなと思いました。例えば「RADIUS」はwacさんのピアノが加わったアレンジバージョンに変化していますし、ゲームサイズの楽曲をフルサイズでレコーディングした際も細かい部分で調整を加えて録り直したりと、今まで聴いた楽曲でも違う印象が持てるはずです。ほかにも、L.E.D.さんと僕のツインボーカル曲など、新しい試みに溢れた非常に面白い内容になっていると思います。

—— L.E.D.さんとのボーカル曲は目新しさを感じますね。コラボに至るまでの秘話などありますか？

阿部　これはdj TAKAさんと打ち合せをしている時、L.E.D.さんがたまたま通りかかったのがきっかけです(笑)。お話をうかがったところ、バンド経験があると聞いたので、ボーカリストとして参加してもらいました。普段はハードコア系の楽曲を製作しているL.E.D.さんの新たな一面が見られるので、ぜひ聴いてください。

——そのdj TAKAさんをプロデュースした楽曲とはどのような曲なのでしょうか？

阿部　もともとはある曲を歌ってもらうために、ボイスサンプル的な感じで声を入れていただこうかと考えていたのですが、どうせならがっつり歌ってもらおうという流れになり、それならお互い大好きなバリバリのロックにしようと思って製作したのが「GET MY TRUTH」です。dj TAKAさんのパワーもあり面白くまとまったかなと思います。

——アルバム用書き下ろし曲の紹介をお願いします。

阿部　「蒼星～新たな光へ」は星野奏子さんと僕のデュエットの楽曲です。今回のアルバムコンセプトの通り、今まで経験していないことに挑戦してみたいなと。デュエットというと演歌や歌謡曲を連想しがちですが、そこをダンス系の楽曲でうまくできないかなと挑戦してみました。完成形はイメージ通りの満足のいく仕上がりになったので、アルバムの中でも気に入っている一曲です。

「THE LAST DREAM ～New frontier～」は自分がやりたいように、アイデアが浮かんだら音にして楽曲を構築していきました。自由気ままに製作できて楽しかったです。

自分の楽曲をプレイしてもらうのはとてもうれしいです

—— BEMANIシリーズへ参加するまでの経緯について教えてください。

阿部　BEMANIシリーズへの参加はbeatmania IIDXシリーズに提供した「Really love」が始まりです。普段依頼されるJ-POP系ではないジャンルの楽曲製作、特にHIP-HOPサウンドに興味があったときに作り上げたものが、IIDXチームの方に気に入ってもらいゲームに導入する流れになりました。

—— J-POPアーティストにも楽曲を提供されていますが、ゲーム音楽製作との違いはありますか？

阿部　ゲームのデザインを意識して楽曲作りを心掛けていますね。例えば『pop'n music』シリーズならポップな印象が強いので、歌モノでも歌メロを引き立つようにしようとか、『ギタドラ』シリーズならボーカルよりもギターやドラムの音が目立つようになってます。どちらも違った面白さがあり、楽しいですよ。

——提供された楽曲がゲームで演奏されることについて、感想をお聞かせください。

阿部　自分の楽曲を楽しそうに演奏してもらえるのはうれしいですね。たまにゲームセンターをのぞいてプレイを見ていますが、みなさんの素晴らしいプレイに感動してます。自分も作った楽曲にチャレンジしたことがありますが、全く歯が立たなかったのでだれかに教えてもらいたいです(笑)。以前、星野奏子さんのプレイを見る機会がありましたが、本当にうまくて驚きました。僕も見習わないと(笑)。

——それでは最後にファンの人たちにひとことお願いします。

阿部　「RADIUS OF PLANETS」の完成に向けて頑張っています。まだまだ作りこんでる途中ですが、面白いものがお届けできると思いますので、みなさんにぜひ聴いてほしいです！

阿部靖広1stアルバム
「RADIUS OF PLANETS」
2011.6.29 ON SALE!!

読者プレゼント

『pop'n music』シリーズをはじめ、BEMANIシリーズで楽曲を提供する阿部靖広の1stアルバム「RADIUS OF PLANETS」が登場。dj TAKAやDJ YOSHITAKAなどbeatnation recordsで人気のコンポーザーとのコラボレーションはもちろん、アルバム専用に書き下ろした星野奏子とのデュエット曲などファンには見逃せない楽曲が目白押し!!　詳細はコナミスタイル<http://www.konamistyle.jp/>に掲載されているので気になった人は専用サイトへアクセス!!



発売日：2011年6月29日
タイトル：RADIUS OF PLANETS
アーティスト：阿部靖広
価格：￥2,800（税込）

GuitarFreaks XG2 Groove to Live
DrumMania XG2 Groove to Live

今月も解禁情報を一挙に公開。過去に人気を呼んだアノ曲から新曲などの新要素を友達と一緒に解禁させて遊んじゃおう。

GuitarFreaksXG2 Groove to Live
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン＋ピックレバー
■発売日：稼働中
■使用基板：—

DrumManiaXG2 Groove to Live
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド＋2フットペダル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

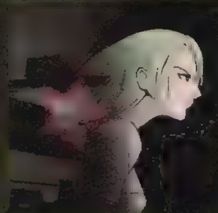
Live Pointのタームが3に！　新規解禁要素を紹介!!

今回はLivePointとGroupのタームが3に上昇し解禁となったさまざまな要素を紹介していくぞ。LivePointでは二つの新曲に加え、「FIREBALL」や「Desert Rose」の過去曲に新譜面が追加され再登場が決定している。GroupではCooperation Challengeの新イベントが解禁。強制的に『pop'n music 19 TUNE STREET』のスキンで楽曲をクリアを目指すpop'n music XGなどが登場。下記の「わいわいキャンペーン」と併用して、友達とチャレンジを成功させよう。


ポップくんたちが新カラーの紫ポップくんを引き連れてギタドラシリーズに登場!!　いつもより太くみえるオブジェに苦戦を強いられるかも!?

pop'nスキンをゲットしよう！

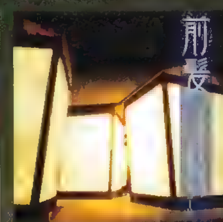



新譜面：Desert Rose



新譜面：FIREBALL


新曲：Spring Pain


新曲：前髪

■ Live Point Term3　解禁リスト

解禁カテゴリ	解禁内容
新曲	Spring Pain
新曲	前髪
新譜面	FIREBALL
新譜面	Desert Rose
背景アイコン	インク
背景アイコン	炎
顔アイコン	蜂
顔アイコン	JETウサギ

■ Cooperation Challenge　解禁リスト

名称	内容	達成報酬
pop'n music XG	強制『pop'n music 19 TUNE STREET』カスタム状態で『pop'n music 19 TUNE STREET』に収録されている楽曲を30回クリアせよ！	スキン pop'n music
マックスエキサイティング	エキサイトゲージMAXで50回クリアせよ！（曲指定のチャレンジとは同時に行えません）	新譜面 HEAVEN'S COCKTAIL
Rank Meister	ランクの合計値で250点を目指せ！（例）ランクSSで6点獲得できます	新譜面 哀愁のコリゴリラ
ギタド乱ダム～過去シリーズ曲	強制『レトロ』カスタム状態で、過去シリーズ曲ランダムで30回クリアせよ！	スキン レトロ

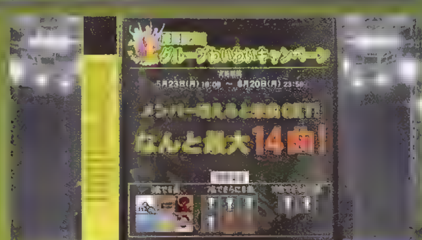
期間限定わいわいキャンペーン開始!!　グループ機能で解禁曲を増やそう！

6月20日（月）までの期間にグループメンバーの人数を増やすと楽曲が解禁する「グループわいわいキャンペーン」が絶賛開催中。メンバー数は4人なら6曲、7人でさらに6曲、10人まで増やすとさらに2曲増加。最大で14曲もの解禁曲が遊べるので、友達を誘ってメンバーをどんどん増やしていこう。

ギタドラXG2公式サイト<http://www.konami.jp/bemani/gfdm/gfdmxg2/>にあるグループ掲示板はもちろん、店舗大会に参加するなどで、どんどんギタドラの輪を広げていこう！



[illegible]知らせてくれる。まずは行きつけの店舗グループに所属してみるのもいいかも。



グループキャンペーンで遊べる楽曲は「Reaching for the Stars」「Yellow Panic Time」「Swimming in Love」「Fairy Tales」など、過去作で人気を呼んだ曲に加えて、新曲も二曲追加と盛りだくさん。

XGライブ情報！ GuitarFreaksXG2 & DrumManiaXG2 Original Soundtrack 1st seasonリリース記念　スペシャルライブ&トークイベント開催決定！
6月18日(土)下北沢ライブホール「GARDEN」にてサントラ発売記念のスペシャルイベントが開催される！　参加方法など詳しくはコナミスタイル[http://www.konamistyle.jp/]にて確認してほしい。

Lincle beatmania IIDX 19 & Resort Anthem beatmania IIDX18

The Ultimate system beatmania deluxe version.

beatmania IIDX18 Resort Anthem
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：DJシミュレーションゲーム
■操作方法：—
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

今月はトップランカーの「1048」氏をゲストに招いた特別編。『beatmania IIDX19　Lincle』の感想から上達法など、ここでしか聞けないIIDX話をお楽しみに！

IIDXシリーズ最新作発表記念！

トップランカー「1048」氏インタビュー

今作の感想と次回作への期待を語る

—まずは現在稼働中の『beatmania IIDX18 Resort Anthem』の印象や楽曲の感想などをお聞かせください。

1048　「灼熱Beach Side Bunny」のインパクトが強烈でしたね。今までのIIDXのボス曲はBPM変化やノート数の多さが印象にありましたが、スクラッチに特化している楽曲がボス曲になるのは意外性があって面白かったです。



profile
初代トップランカー選手権で2位に輝く。IIDXプレイヤーでも支持率が高い運指方法「1048式」を考案。

楽曲に関してはHIROSHI WATANABEさんの曲がが久々にリリースされたことが嬉しかったですね。後は「Let The Track Flow」などのハードコア曲もツボです。

——現在のライバルや注目のプレイヤーが居れば紹介してもらえますか。

1048　HORI、TANMENなど都心で活躍しているプレイヤーを中心にライバル登録をしています。注目プレイヤーはF.A氏とTERROR氏の二人ですね。今作から常にランキング上位に食い込んでいるので、これからの活躍にも期待したいところです。

——それでは最近開催された『beatmania IIDX19 Lincle』のロケテストの話題ですが、新作を見た感想はいかがでしたか？

1048　僕は初日に参加したんですが、とにかくすごい人でしたね!!　毎回、ロケテストでは新作の内容はもちろん、会場に着くと久々に会うプレイヤーが居たりして、IIDXのお祭りに来ているような感覚が味わえて面白いんですよ（笑）。そして、肝心の新作の印象ですが、パッと見た感想はロゴも含めてポップな印象でした。楽曲は「F」が好みです。譜面もこれからどう進化するのか気になるので、今から稼動が楽しみです。

——新システムの「EX-HARD」は試しましたか？

1048　プレイしてみましたけど、1ミスで減るゲージの量が多いから簡単な曲でも油断できないところが怖い。今まで全曲HARDクリアしているプレイヤーでも苦戦する曲は必ずあると思います。DPはさらにハードルが上がりそうですね。

——DPは難易度9とかの楽曲でもコロっと失敗すると思いますよ（笑）。では、1048さんが個人的に新作に追加してほしいシステムや楽曲などがあればお聞かせください。

1048　テクノやエレクトロニカなどの楽曲に「AA」や「3y3s」の開幕のスクラッチを除いた鍵盤重視の物量系譜面を延々とたたきたい（笑）。BPMでいえば120～155あたりですかね。それと、バックスピンスクラッチとチャージノートを同時にさばく譜面もやってみたいです。システム面ではリーグモードを四曲にして、さらに競い合えるシステムになってくれるとうれしいなと。あくまで個人的な希望ですが（笑）。



もはやIIDXシリーズの一大イベントともいえる新作ロケテストの様子。東京レジャーランド秋葉原2号店がIIDXファンに溢れる風景はまさにお祭りのよう。コンポーザーたちも来訪し、店内は常に熱気で包まれていたぞ。

——ランキング上位者の段位が変わるシステムが導入されたら面白そうですね。ほかにも、皆伝の中でも達成率が高い人だけ段位の色が変わったり、段位の横に行脚王や撃墜王といった称号が付いたりとか（笑）。

1048　それはアツい（笑）。今はプレイヤーのレベルが全体的に上がり、高難度曲に対する攻略も進んでいるから、特別な称号戦とかあったらすごい接戦が繰り広げられそうですよね。

——それでは最後に、これからIIDXの上達を目指すプレイヤーにアドバイスをお願いします。

1048　まず、運指に関してですが、IIDXに絶対的な正解は無いと思います。最近では、いろいろな運指の動かし方の「定番」がありますが、それらに固執せず自分に合った動かし方を見つけることも本作の楽しみ方の一つだと思います。上級者でもスコアやクリアの壁にぶち当たったときは運指を変えてみるのもいいかもしれませんね。ある程度慣れてきたら可能な限り譜面を認識する間隔を短くしつつスコアを狙うこと。一つひとつの譜面を意識して押せるように、難しい譜面もGOODでごまかしながら拾うのではなく、すべて光らせるような気持ちで挑めば気合が入って集中力が高まります（笑）。あとは、譜面の構成をしっかり覚えることと実力の近いライバルを見つけることが大事ですね。競い合う仲間が居れば、お互いの向上心にもつながりますし、スコアがまさっていたときの達成感も違うはずです。

——本日はありがとうございました。

世界で一番、「ビーマニ」愛にあふれた楽園

BEAT FREAKS ビーマニ・ファンカフェ

SUPER STAR 満 -MITSURU- pre. 読者お悩み相談室



You Are my Wife FINAL

―お前たちはオレの嫁―



大好評をいただいた、このコーナーもついに最終回!
オンリーワンな最後の回答&メッセージを胸に刻み込め!!

■このコーナーが最終回と聞いて急いでメールしました! 今までのオンリーワンな回答、ホントに素敵でした!! 最後なので質問なのですが、スーパースターさんが聞かれたら困った質問なんてあったんですか?
（埼玉県／おしゃれずきんさん）

オレはスーパースターだから聞かれて困る質問なんて何一つなかったぜ! スーパースターたるものどんな質問にもクールに答えなければならないからね。

■今回で最終回とは……。最後にスーパースターさんなりのオンリーワンな悩みの解決方法を教えてください!!
（東京都／阻止限界点さん）

今まで多くの質問にお答えしてきたが、それを通してスーパースタースピリッツをみんなに伝授してきたつもりだ。このコーナーの読者であるみんなならこれから先、どんな困難に遭遇しても乗り切る事ができるはずだ! どうしても挫けそうなときはオレのことを思い出してくれ。

SUPER STARから本誌読者へオンリーワンなメッセージが!

今までみんなが送ってくれた数々の質問。本当にありがとう。予想以上の反響でスーパースターのオレでも驚きを隠せないでいる。スペースの都合上お答えできなかった質問も多々あった。すまない。

このコーナーが実現できたのもみんなの熱い声援があったからだと感じている。悩むからこそ人は強くなれる。みんなの質問に答えている中でオレはそう感じた。そしていずれはオンリーワンな存在になっていってほしいな。今までありがとう! じゃあな!

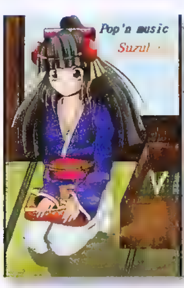
今まで応援ありがとな! またいつか、この星で会おうぜ!

音乃の読者イラストコーナー

テーマ:衣替え



（大阪府／SEN@オムさん）



（神奈川県／もこノイドさん）



（福島県／森園泉さん）



（神奈川県／未虎さん）



（広島県／文月裕さん）



（東京都／かのこさん）

今月もたくさんのイラストをありがとうございます! 今回のテーマは「衣替え」ということで、おしゃれなポップンキャラクターたちが大集合です! RIE♥chanは『HELLO ! POP'N MUSIC』での衣替えもかっこいいですよね! そして、かのこさん……その発想はありませんでした（笑）。

次回のテーマは「お月見」です!

お便りはこちらまで! SUPER STARさん今までありがとうございました（涙）。今までこのコーナーで教えてくれたスーパースタースピリッツは決して忘れません! いつまでもこの星で待ってます。
各コーナーのあて先は[beatraizing2009@arcadiamagazine.com]までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです!



敵勢力バウワーの防衛ラインを砕く中盤ステージ4&5を徹底攻略!!

星霜鋼機ストラニア

衛星軌道上に展開された前線基地を突破せよ!

SIDE:Strania STAGE-04

ちょっと特殊な操作感覚を生み出す、ステージギミックが目白押し!? その性質を理解して、展開を有利に進めていこう。

宇宙空間での戦いとなるステージ4は、圧倒的な物量がプレイヤーの行く手を阻む。新たなギミックとしては、ブースターパーツ（カコミ参照）と左右方向へ無限にスクロールする（以下、無限スクロール）エリアが登場！　最終ステージでも多用されるギミックなので、ココで操作感覚に慣れておきたい。

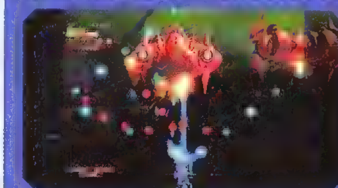
ステージ前半の武器アイテムに関しては、スタート直後にアイテムキャリアーから入手可能なバルカン＋αがオススメ。ステージ後半の要塞内部であれば、反射弾のリフレクトが有効な武器アイテムとなる。ステージ3から持ち越していない場合は、要塞前に設置されたアイテムBOXを回収しよう。


画面端が無い無限スクロールでは、同じ方向へ移動し続けるのが敵弾回避の基本ともなる。


入り口の逆サイドでリフレクトを入手可能。出口の同じ位置にはソードが設置されている。

ブースターパーツの特性

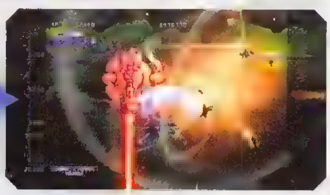
ステージ開始時に出現するブースターパーツは、ガイドビームに沿って前方から接近すれば後方へ装着可能。ブースターを装着した状態であれば、タイット＆ルシエのラッシュ地帯でもスクロールに流されないが、大気圏離脱後はレバーの入力方向へ移動し続けるので要注意！　また、ブースター装着中はストック武器（ソード以外）を同時に発射できたりもする。


O／Dボタンで任意に切り離し可能。画面下の斜め入力

STAGE-04 AREA 1 無限スクロールで攻撃を回避せよ!

スタート直後のタイット＆ルシエ地帯は、バルカン＋リフレクト＋αなら敵機を撃ち漏らさずに破壊可能。ココを抜けると以降は無限スクロールのエリアとなるので、武器経験値を稼ぐのでなければブースター解除した方が操作をしやすくなる。無限スクロールに入った直後の大型機ラガロルバ＆ラガロバは、遅れて出現するラガロバを待ってのO／D発動が手堅い選択。続く大型機ラフィーバ編隊に関しては、1機飛ばしで密着＆ソード破壊を繰り返せばレーザーを撃たせず全破壊可能だ。





2セット目のラフィーバ編隊は、2機の間に入った位置でのソード攻撃が安全確実!　ただし、ラフィーバ編隊の撃破に手間取ると、直後に出現したサイ・オー×2機から狙い撃ちされるので手早く撃破していこう。

STAGE-04 AREA 2 要塞内部の設置物と機雷群に要注意!

守備隊のサイ・オー（レーザー持ち）×2機を目安に、要塞入り口から内部へと侵入するステージ後半。無限スクロールエリアの要塞内部には、2種類の地形ギミックが設置されている。それぞれ緑色のバリア壁は「ショット系の攻撃を完全に遮断（レーザーのみ例外）」し、黒色の電源ケーブルは「自機の移動を妨害される」ために破壊しないと先へと進めない。しかも、大量の機雷群が設置されているため、普通に抜けようとするとかなりの難所。ここは連続O／Dで安全確実にやり過ごしていこう。



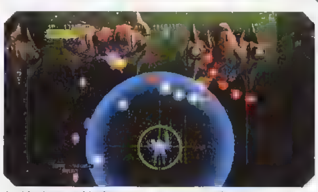


緑色の壁はレーザー以外通らないので、入り口＆出口付近の敵機には注意!　要塞中央に敷設された電源ケーブルは自機移動が阻害されるため、攻撃力の高い武器を使用しての破壊＆一点突破が正解となっている。

O/D POINT.1 面倒な弾避けはO／Dで回避!

安全重視ならO／D発動!?

ステージ道中で1回目のO／Dポイントは、無限スクロールに入った直後。自機狙いで扇状弾を撃つ、大型機ラガロバの出現～発射モーションに合わせてO／Dを発動すればいい。


無敵時間で敵弾をやり過ごすのがベターな回避方法。ショット系武器×3での経験値稼ぎもアリ。

O／D POINT.2&3 アイテム回収でゲージ回復!

O／Dを連続で発動すべし!

まず要塞内部に入ったら、アイテムBOXが設置された横ライン×2の機雷群をO／Dで一掃！　発動終了を待ってアイテムを連続回収すれば、即座にO／Dゲージを回復できるぞ！


ソードは出口で回収できるので、ボス戦で育てたい武器をストックに回して確保しておくといい。

ストラニア情報局

アイテムBOXの配置と中身はランダムで変化?実際にプレイしてもらえば分かると思うが、ステージ4の施設内部に設置されたアイテムBOXの個数&配置がプレイごとに大きく変わる。実はコレ、ステージ4開始時のスコアで配置パターンが決定されていて、10の位に応じた10パターンが存在!?　理論上の話とはなるが、スコア調整の方法さえ見付かれば、毎回同じアイテムBOX&敵機の配置にすることも一応は可能らしい。

SIDE:Strania STAGE-04 BOSS



サイザロス

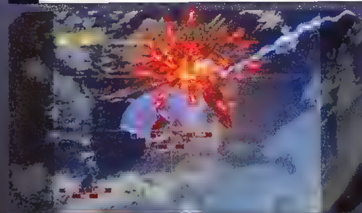
ボス得点	200,000Pts.

ステージ2で遭遇したライバルが、今度は大型機体へと乗り換えて再登場！　最初は攻撃バリエーションの多さに戸惑うかもしれないが、予備モーションである程度は見分けることが可能。見分けられない攻撃パターン①～③に関しては、ボスが両手を構える瞬間に素早く離れるのがベストな選択だ。

具体的な攻略パターンとしては、1～4の間に密着してソードで攻撃。ボスの耐久力を3分の1まで減らして、自爆モードへ移行させてからのO／D発動が理想的な展開といえる。とはいえ、2&3で攻撃パターン⑤&⑦へ移行してしまうとダメージ不足になりやすい。こういった場合は4でレーザーをあまり大きく避けず、弱点コアを攻撃可能な範囲で小さく避けてダメージを与えるといい。

攻撃パターンの順番

1	攻撃パターン①or②or③（ランダムで変化）
2	攻撃パターン④or⑤or⑥or⑦
3	攻撃パターン④or⑤or⑥or⑦
	※2&3はパンチとキックで1セット
4	攻撃パターン⑧（攻撃パターン固定）
5	攻撃パターン④or⑤or⑥or⑦
6	攻撃パターン④or⑤or⑥or⑦
	※5&6はパンチとキックで1セット
7	攻撃パターン⑨（以下ループ、1へ戻る）



ボス耐久力が1／3になると自爆モードへ移行。無理に接近しなければ回避は難しくない。

残像レーザーはガイドビームで安全地帯を確認!?



厄介なガイドビーム～残像レーザーの攻撃は、コアを攻撃しやすい側面で回避するのがオススメ。本体に密着したすき間での回避が理想的だが、レーザー照射中もボスが少しずつ動くので要注意！　安全を優先するなら大きなすき間へ逃げ込むこと。

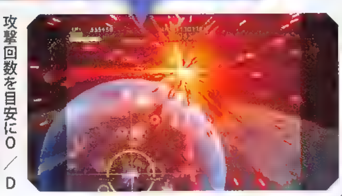
O／D POINT　攻撃回数を目安に遅らせて発動!?

自爆を待たずにO／Dで決めろ！

自爆モードへ移行させた後は、一定時間の弾避け後にボスが自爆。ここでもO／Dの最高倍率を狙っていくワケだが、自爆までの時間が長いために発動タイミングが早いと無敵時間が切れてしまう。こういった状況へ陥らないためには、弾幕が薄いモード序盤にソードを連続ヒットさせればOK！　ボスが取り出したコアにも判定があるため、ココを攻撃すれば自爆までの時間を短縮できる。ただし、極端にダメージを与え過ぎて、発動タイミングが遅れてしまうと、無敵時間が切れる前に自爆してしまうので攻撃する回数をあらかじめ決めておくこと。



自爆モードに移行した直後は弾幕が薄いため、ソードを当てていける。



攻撃回数を目安にO／Dを発動して、経験値を稼ぎたい武器でとどめを刺そう。

STAGE-04 BOSS　攻撃バリエーション　一覧

攻撃パターン①:水平構え～扇状連射弾×2



スタート直後に繰り出される攻撃パターンの一つ。ボス正面が安全地帯なので、密着してソードでダメージを稼ぐ。

攻撃パターン②:斜め構え～扇状連射弾×2



攻撃パターン①と同様で、ボス正面が安全地帯。構え～攻撃開始までのタイムラグがあるので、ボス本体へ密着しよう。

攻撃パターン③:交差構え～扇状連射弾×2



攻撃パターン①&②とは違って、安全地帯を両手でカバー。正面ではなく、側面へと密着してソードでダメージを与えよう。

攻撃パターン④:両手発光～ワンツーパンチ



⑤と同じモーションから、前進しながらのパンチ攻撃。自機位置をサーチするので、振り上げた腕の反対側へ回り込んで回避だ。

攻撃パターン⑤:両手発光～ロケットパンチ



④と同じモーションからのロケットパンチ×2発。画面外へ消えた後、縦軸を合わせたラインを通過するので上下に回避。

攻撃パターン⑥:左足発光～広範囲回し蹴り



左足部分が光っていた場合は回し蹴り。画面半分近い攻撃範囲なので、中央で引き付けて画面端へ回避するのが手堅い。

攻撃パターン⑦:右足発光～跳び蹴り＋拡散弾



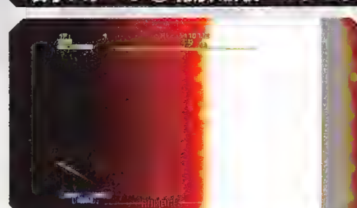
自機位置を狙った飛び蹴り～縦軸を往復しての連続跳び蹴り。2～3セット目は拡散弾を残すので画面端へ誘導しよう。

攻撃パターン⑧:ガイドビーム～残像レーザー



ガイドビーム照射後、同じ軌道上にレーザーを照射。無理に狭いスペースに止まらずに、安全な広いスペースへ回避だ。

攻撃パターン⑨:敵弾吸収～マクロレーザー



画面外からの敵弾吸引後に極太レーザーを照射。レーザー照射中に横移動するので、あらかじめ画面端へ誘導しておく。

敵機データ	タイット（100Pts.）
	もっともポピュラーな汎用型の小型敵機で、中盤ステージ以降になると自機狙い弾を単発で発射。直線軌道の分かりやすい動きをする。

敵機データ	ルシエ（100Pts.）
	タイットと同列の小型敵機で、こちらは自機狙いのツインショットを発射。やや複雑な軌道で動くため、編隊の動きが若干読みづらい。

敵機データ	砲台（100Pts.）
	ステージ3で初登場の稼働砲台。正確な自機狙い弾を単発で撃つのでソードは厳禁！　無理せず遠距離からショット系で破壊しよう。

敵母星へと到る最終防衛ラインを撃破せよ!

SIDE:Strania STAGE-05

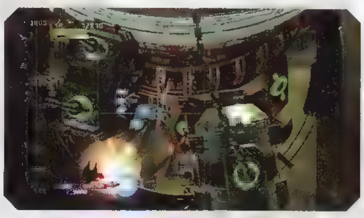
目的地であった敵母星バウワーも目前。移動要塞の制御装置破壊ミッションをこなして、最終防衛ラインを突破しよう。

変則的な左方向への横スクロールに加え、「敵要塞の制御装置破壊ミッション」が存在しているステージ5。これまでの既存ステージとは少し違って、下方向から敵機が出現する場所も多いので油断大敵！　O／Dとショット系の武器を使い分けて、ミッション達成を目指しつつ慎重に進んでいこう。



地形に沿った形で左側と後方から敵機が出現。パターンを覚えて、速攻破壊を心掛けよう。

有効な武器アイテムについては、エリア1でアイテムキャリアーが放出するボムが超優秀。ボス戦でも有効な攻撃手段となりえるので、サイ・オーから回収可能な武器アイテムを間違って上書きしないこと。さらにソードをストックした状態で左手側へ装着しておけば、道中の展開がかなり楽になるぞ！



高威力&後方攻撃とステージ5との相性も抜群なボム。ステージ攻略の要ともいえるぞ！

O/D POINT.1～3 ステージ道中では3回発動が目標?
回収順番を工夫してゲージ確保!

ステージ道中でのO／D使用ポイントとしては、エリア1～3に配置された制御装置(2万点)が狙い目。サイ・オーが落とす武器アイテム×2個でゲージを回収すれば、各エリアで1回ずつO／Dを狙っていける。ただし、エリア3の制御装置をO／D中で破壊すると、ボス戦でゲージ不足になりがち。とりあえずはボス戦を優先して、その手前で使うのがオススメだ。



エリア1～2は武器回収後にO／D発動で、倍率を掛けての破壊が狙えるぞ！

STAGE-05 AREA 1 アイテム回収でゲージを速攻回復!

まずはアイテムキャリアーからボムとロケットを回収しつつ、制御装置の左右へ設置された砲台を破壊。そのまま画面左側に出現したサイ・オーを破壊して、ディレクション×2でゲージをMAX回復。これでO／Dが発動可能となるので、あとは制御装置～大型機&バフ部隊と順番に破壊していけばOKだ。



制御装置に対しては、体当たりするような感じでボムを当てればOK。後方の大型機もボムで倒そう。

バウワー軍の制御装置破壊ミッションについて

ステージ2にあった防衛ミッションとは逆で、「DESTROY TAGET」と表示された制御装置を破壊するサブミッション。ステージ道中に設置された三つの制御装置を破壊すれば、破壊ミッション成功となる（5万点）。なお、破壊ミッションに失敗した場合であっても、いきなりゲームオーバーになったりはしない。



制御装置自体が高得点なので、O／Dでの破壊が理想的。武器アイテム回収でゲージを速攻回復して、安全確実に破壊していきたい。

STAGE-05 AREA 2 武器アイテムの取り逃しに要注意!

二つ目の制御装置へと向かうS字コーナー状の序盤は、厄介なサイ・オーが手前に出てくる前にバフ部隊をボムで迎撃～サイ・オーの正面へと回り込む。サイ・オー破壊後はサイド×2個を回収して、そのまま前方へ移動して左側から出現するサイプラスを迎撃していこう。

制御装置が設置された空間へ出た後は、まず左後方のサイプラスを動き出す前にボムで破壊。続いて右後方へバフ部隊が落下してくるので、制御装置脇の砲台×2基に注意しながらサイドですべて迎撃～砲台×2→制御装置下のサイプラスと順番にサイドで破壊していく。

続いてリフレクト持ちのサイ・オーが後方から出現するが、地形の関係もあって右手でアイテムを回収できない。ここは武器を1回切り替えて、重ね取りしても大丈夫なサイドを左手に装備&ボムをストックに回して温存すること。リフレクト×2個の回収でゲージがMAX状態になったら、ボム+リフレクトに持ち替えてO／Dを発動～制御装置とソード持ちのサイ・オーを破壊しよう。



バフの迎撃に手間取っているとサイドで狙い撃ちされるので要注意！　早めに正面へ回り込んでおく。



ここは砲台よりも落下してきたバフ部隊の迎撃が最優先。すべて迎撃してから砲台を破壊しにいこう。



サイ・オーが出した武器は左手でないと回収が難しい。制御装置後のソード×2個も取り忘れずに!

STAGE-05 AREA 3 ザコの弾に注意してゲージを回復!

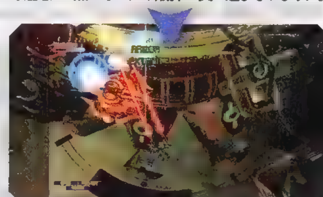
三つ目の制御装置へ向かうエリア3の前半は、画面後方から大量のバフ部隊ら落下してくる。このバフは落下時間が長いほど、敵弾を撃ってくる危険性がアップ！　体当たりされてもミスにはならないので、画面後方へ自機を待避させての迎撃が基本。しばらく進むと大型機が左後方へ浮上するので、側面へ張り付くようにして密着ボムで迎撃。後はできるだけバフ部隊を破壊して、O／DゲージをMAX状態まで回復しよう。

しばらくして地形の陰に隠れたサイ・オーが見えた段階で、画面上部へ移動&レーザーを1回撃たせてからO／Dを発動！　大型機×2機を盾にするように移動して、無敵時間を利用して大型機だけを先に破壊。O／Dが切れたのを確認してからサイ・オーを破壊&レーザー×2個を回収すれば、ボス戦でO／Dゲージ不足に悩むことがなくなるハズだ。

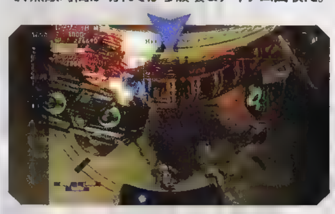
あとはサイプラスに注意しながら制御装置を破壊するだけだが、同時に後方からルシエ編隊が出現。ここは無理せず、地形を盾にボムで迎撃していくこと。



大型機がラガロパだった場合は敵弾を撃たれるので注意！　焦ってバフの敵弾へ突っ込まないように。



サイ・オーを攻撃の死角へ破壊しないように誘導して、無敵時間が切れてから破壊&アイテム回収だ。



後方から断続的に飛来するルシエ編隊は撃破よりも回避を優先。無理せずともO／Dゲージはたまる。



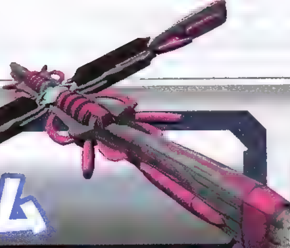
敵機データ	バフ(100Pts.)
障害物地形ステージでのみ出現する移動砲台。段差をジャンプ移動するため、無理に接近しようとすると思わぬダメージを受ける。	



敵機データ	機雷(1,000Pts.)
ステージ4のみ出現する感知機雷。ある程度まで接近すると自爆する性質があって、破壊時に周囲へ敵弾をバラ蒔くので要注意だ。	



敵機データ	サイ・オー(2,000Pts.)
サイプラスの強化版となる汎用人型兵器。耐久力と攻撃性能に優れた機体で、両手に武器アイテムを装備して登場することが多い。	



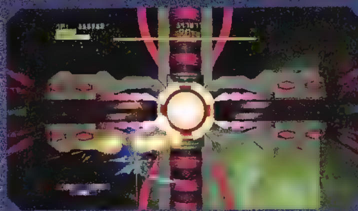
SIDE:Strania STAGE-05 BOSS

[illegible]

プレティウム

ボス得点	300,000Pts.

上下左右へと分離する特殊ギミックを持っていて、コア以外の三方向から同時攻撃を仕掛けてくるプレティウム戦。初見だとなにかと戸惑うことも多いボスだが、ポイントさえ覚えてしまえば攻撃パターンも読みやすく撃破自体は決して難しくない。弱点のコアパーツが装着される方向は、下側から合体ごとに時計回り方向へ移動。このため、ボムを装備していることで、敵弾を回避しながら継続的にダメージを与え続けられる。戦い方の基本方針としては、まず分離した直後はソードでコアを集中攻撃。自機の縦座標を追尾するレーザーが迫ってきたらコアの上へ移動して、ボムを当て続けていけばOK！ きちんとダメージを稼いでいけば、2セット目にO／D発動でとどめを刺せる状態になるぞ！



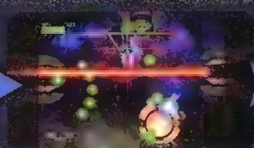
出現時は体当たりされないように画面端で待機。合体状態でもソードでコアを攻撃できる。

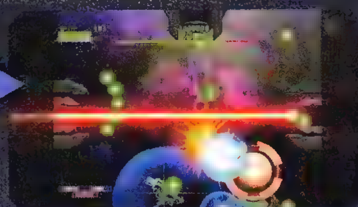


分離中レーザーを4発撃つと合体モーションへ移行。この間は無防備なので攻撃チャンス！

レーザーパーツの攻撃タイミングに注意してボムを当て続ければOK!





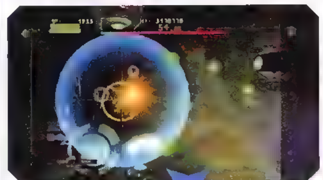


ソード+ボム装備へ武器を切り替え、分離直後はコアへ密着してソードでダメージを稼ぐ。右側のレーザーパーツが下がってきたら、レーザーを撃たれる前に前方へ回避！ 画面上段までパーツを誘導しておけば、次のレーザー中はコアに張り付ける。

O／D POINT ゲージ不足はパーツ攻撃で回収?

ギリギリまで削ってO／D発動!

ソード＆ボムを使った速攻パターンでO／Dを使う場合、道中最後のアイテム回収は必須事項！ これを取り逃すとボス前のルシエ編隊を破壊しただけでは、ゲージMAXまでかなり足りない状態になってしまう。こういった場合に役立つのが、ほとんどダメージを通さないコアパーツ以外への攻撃。2セット目の撃破は難しくなるが、ゲージ不足を補っていける。ボス耐久力5分の1以下がO／D発動の目安となるが、それ以下まで削ってもとどめを遅らせれば問題無し。適当なタイミングで発動して、きちんと最高倍率を狙ってとどめを刺していこう。



これぐらいまで耐久力を減らせば、ソード併用で簡単にとどめを刺していける。



ボムはステージ5以外で使う機会が少ない。ここで経験値を稼いでおきたい。

稼ぎのポイントを覚えてシールドゲージを回復しよう!!

スコア稼ぎのススメ～初級編～

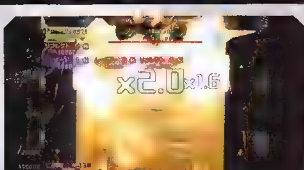
稼いだ分だけシールドゲージも回復可能な本作。クリアを目指す上でも、稼ぎのイロハを知っておいて損はしないぞ！

前号でも少し触れたが、本作のシールドゲージは初回20万点、以後100万点ごとにエクステンド可能。しかし、敵機の基礎点が意外と低いために何も考えずプレイしていると、2回目のエクステンドすらままならない。そこで万人にオススメしたいのが、以下に挙げた二つの稼ぎポイント。いずれもスコアを大きく伸ばす要素なので、クリア重視でも狙っていこう！



時間経過で倍率がアップするO／Dの使用回数を増やすだけでも確実にスコアが伸びるぞ！

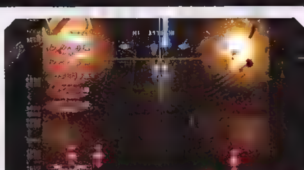
スコア稼ぎのポイント① 基礎点が高いボスは絶対にO／Dでトドメを決めろ!!



発動タイミングさえ間違えなければ、ノーリスクで狙える稼ぎ要素といえる。

10万点単位の高い基礎点を持つボスは、目に見えてスコアが大きく変わるポイント。仮にO／Dの最高倍率でステージ1～5のボスを倒した場合、単純計算で2倍の160万点が加算される計算となる。しかも、O／D中は無敵時間があるので安全にボスを倒すことが可能。まさに一石二鳥の稼ぎポイントなので、O／Dを発動するだけの余力を残してボス戦に挑むこと。

スコア稼ぎのポイント② いろいろな武器を使って熟練度ボーナスをGET!



段位が上がると必要経験値もアップ！ 満遍なく上げた方がスコアは高いぞ！

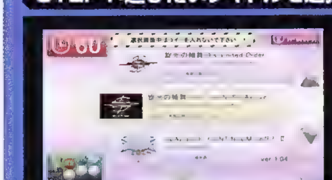
各武器に設定された熟練度ボーナスは、積み重ねていくことで大量のスコアを稼げるシステム。初回こそ1,000点と少なめだが、チリも積もればなんとやら。1種類の武器を初段まで育てるだけで、295,000点ものスコアを稼ぐことが可能。言い換えれば4種類の武器で、シールドゲージ2個分を稼げる計算に。出現パターンを覚えて、いろいろな武器を試してみよう。

NESiCAxLive ㊕情報

配信タイトルの選択について

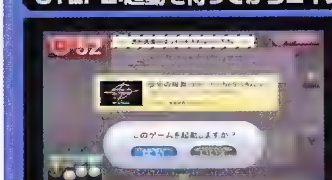
いまだ一般的には浸透していないようだが、基本的にNESiCAxLiveの配信タイトルが稼働中のお店であれば、別の配信タイトルを選択して遊ぶことができる。具体的な配信タイトルの選択は以下の通りで、「基板の設定を変更する」だけでプレイヤーが選択画面を呼び出せる仕様に変更可能！ 選択できない場合は、お店の店員さんにお願いしてみるのも一つの手だぞ！

STEP1:遊びたいタイトルを選択&決定



[illegible]

STEP2:起動を待ってからコインを投入



[illegible]

敵機データ	ラフィーバ-40(5,000Pts.)
	回転式のレーザー砲台を備えた大型機。ガイドビームが見えてから砲台が固定されるので、回避のタイミングを間違えないこと。

敵機データ	ラガロバ-01(5,000Pts.)
	機体左右の砲台から自機狙い扇状弾を撃つ大型機。見た目通り耐久力も高めだが、ソードをヒットさせ続ければ攻撃前に撃破可能。

敵機データ	ラガロルバ-30(5,000Pts.)
	正面方向に向かって、一定間隔でレーザーショットを発射。攻撃は正面方向のみで、側面から張り付くことで安全確実に撃破できる。

ギャルズアイランド 萌え～読♥

自然を守るために戦うアイヌの巫女

ゲーメストの人気ムック『ギャルズアイランド』といえば、ナコルルを連想する人も多いのでは？　その伝統のキャラクターをイラストレーター・たもりただぢがどこか懐かしさを感じさせるタッチで熱筆！　ファンにはおなじみの紫ナコルルとの対比が絶妙な美麗イラストだ。

ナコルル

SNKプレイモアからのコメント

そう、サムスピのヒロインといえばやっぱり「ナコルル」ですよね。昨今はミナやいろはに押されぎみ(!?)のようですが、シリーズ中で不動の地位を確立しています。素敵なイラスト、しかも紫ナコルルまで描いていただいてありがとうございます！　ナコルルのかわいらしさだけでなく、凛とした強さ、躍動感も感じられます。これからも、応援よろしくお願いします。



『サムライスピリッツ』といえば

『サムライスピリッツ』シリーズを代表するキャラクター・ナコルルは、ゲーメストの時代のムック“ギャルズアイランド”を象徴するキャラクターでもあった。同ムックVol.3以降の人気投票では常に上位に食い込み、『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』以降はナコルル、リムルルのナコリム姉妹として熱狂的な人気を集め、アーケードゲーム誌の読者投稿コーナーを埋め尽くさんばかりの勢いで彼女たちのイラストが寄せられた。そうした熱狂的な時代をくぐり抜け、彼女はいまだ格闘ゲーム界のアイドルとして高い人気を誇っている。

『アスラ斬魔伝 SAMURAI SPIRITS 2』以降の作品には色、いろは、鈴姫などの鮮やかな魅力を持つ女性キャラクターたちが登場し多くのファンを獲得していった。しかし、それらの作品すべてに、登場しているナコルルは世代交代の風など微塵も感じさせず、看板キャラクターとして涼しげに立っているのだ。もし身近にゲームセンター仲間がいたら尋ねてみてほしい。「『サムライスピリッツ』の女性キャラクターといえばだれを思い浮かべますか？」と。古きギャルズアイランドの時代を知る人、若い人、いろいろな人の答えを聞きたい。

たもりただぢ先生からのコメント

『サムライスピリッツ』の赤ナコ紫ナコ描かせてもらいました。久しぶりにナコルル描いて当時大自然のおしおきをしてたことを思い出しました。どうにもリーチが短くてヤラレまくってた俺ですが、ドット絵見たさに頑張ってお りましたですよ。ゲーム一本に大枚はたいてネオジオのカセットを買っていたのは今思えばすごい気合の入れ方だったなと思います（笑）。



サイン入り色紙プレゼント！
希望者はp003の応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください！



『ラブプラス』2タイトルの最新情報をお届け!

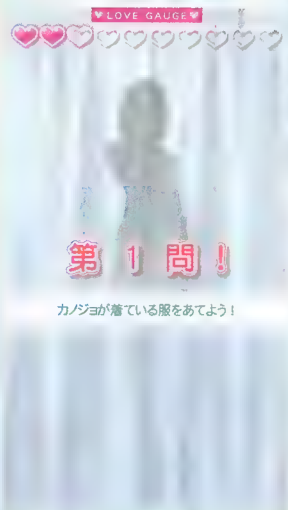


ラブプラスアーケード カラフルClip
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：コミュニケーション
■操作方法：タッチパネル+2ボタン
■発 売 日：稼働中（2月24日）
■使用基板：―

デートのバリエーションがより多彩に

新ミニゲームが追加!

6月1日から新ミニゲーム「シルエットクイズ」が追加される。カーテンの向こうにいるカノジョが着ている服を当てるという単純明快なミニゲームだが、やってみると以外に難しい……？ シルエットを凝視して、正解を引き当てよう!



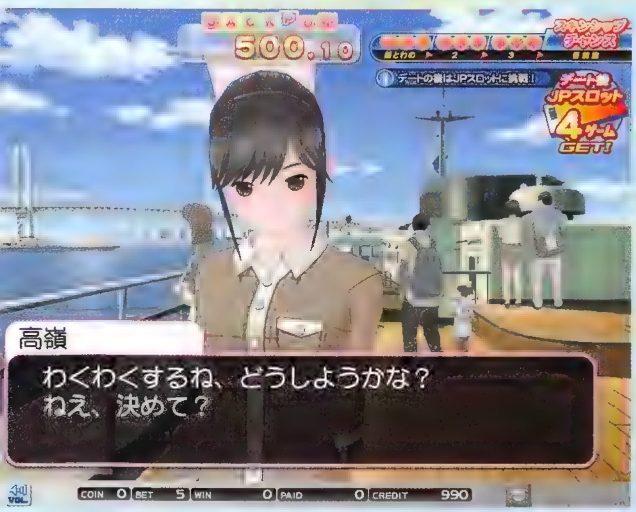
新コスチュームや限定カードも!

新コスチュームや、期間限定のフォトカードも続々と追加! 今回追加される衣装の中には、夏を先取りするかのようなキュートな水着などに加えて『ときめきメモリアル Girl's Side』のものも。カノジョにどんな衣装を着てほしい?



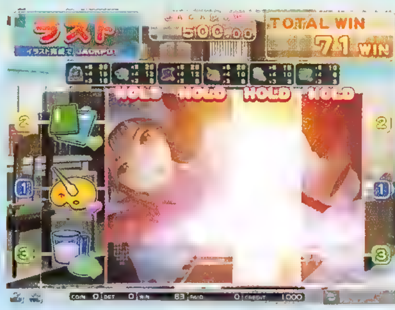


今回追加されるフォトカードは季節限定! 静かな梅雨の季節に映える鮮やかなカノジョたちが印象的だ。



魅惑のジャックポットを体験しよう!

好評稼働中のメダルゲーム『ラブプラス メダル Happy Daily Life』にも大型アップデートが到来! 新規デートコースの追加に加えて、ジャックポットスロットに登場するカノジョのイラストに新作が! 絵柄をそろえられる確率は低いが、もし成功すれば興奮のひと時を味わえること間違いなし。まずはカノジョとデートを繰り返し、ジャックポットのためのチケットを集めることから始めてみよう。その瞬間は、君の前に突然に訪れるはずだ!



ジャックポットスロットでカノジョのハートを掴め!

ニンテンドー DS版『ラブプラス＋』の夢イベントに登場した、マナカのナイチンゲール姿も。ゲームセンターの迫力ある画面でこのレアな姿が見られる日が来るとは……。制作陣のこだわりを感じマス!

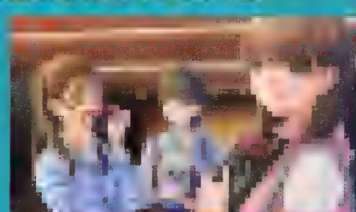
ジャックポットのイベントイラストで盛りあがろう!

ラブプラス LOVEPLUS MEDAL Happy Daily Life

ラブプラス メダル Happy Daily Life
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：シングルメダル
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼働中（2月24日）
■使用基板：―

Special 本作だけの描きおろしイラストも!

なんと、ジャックポットスロットには、本作でしか見られない新規描き下ろしのイラストも追加されているとのこと。今回は特別にその中の一枚をチラリと公開。ちょっとぼかし加工を入れちゃってますが、雰囲気は伝わりますよね!?



読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（痛筐体選手権）
げっつ☆先生:P081-084（グレースケール、大瀑布）

梅雨でも屋内ゲーセンなら、雨露なんて無問題！　と思いきやデパ屋ゲセが閉鎖でガックシ。そんな陽気な日常を過ごす（多分）アーケードゲーマーの憩いの場こそ、この投稿空間A-Froなのです！

今月のACE!



（愛知県　バクレツ丸さん）

アフロCMYK

A-Froのカラーページへの投稿は、基本こちらの「アフロCMYK」係へお送りいただければ大丈夫！　写真ネタなど、カラーページを生かせるイラスト以外の投稿も大歓迎ですゾ。



（神奈川県　西河"kodA・Y・U・"貴教君）
☆こちらキン肉マン役・神谷明氏の言葉に胸打たれての投稿とのこと！正義超人の友情パワーは、全人類の胸に燃える共通の力なのです！



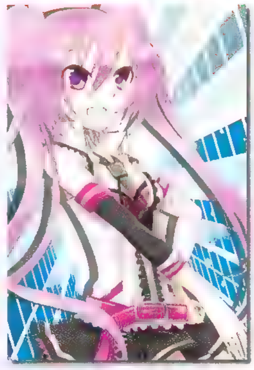
（東京都　宣教師」ゴンドルフさん）
H『バトルファンタジア』より、セドリック君自信満々に登場！
添付文の「スタイリッシュのび太」の一言に、全担当が吹いたのは秘密。



（新潟県　うなばら依吹さん）
☆作ろう、住もう、僕らのステキな街。笑顔を分け合えば、あなたも今日からタウンの一員！



（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆『戦国大戦』の土屋昌次殿。
戦隊ものの曲とか超似合いそう!?



（静岡県　サギリさん）
H『IIDX』永遠のヒロイン、セリカ嬢！
年々の露出度アップは、多分錯覚（何）



（埼玉県　涼風君）
☆やはり続編では、いつかは師匠も参戦なのか!?なんだかんだでこの師弟、息が合ってそうですよね〜。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆初SRと、それとトレードしたSRとのことで。上泉さん、めっちゃ役得じゃないッスか!?



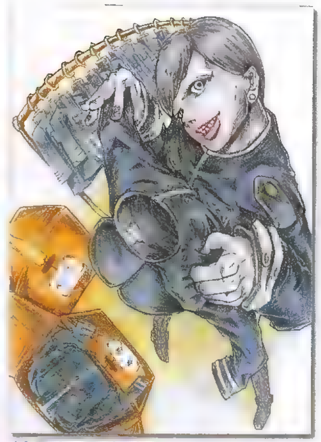
（福井県　もとみち君）
☆辛いとき、疲れたときは、大きな声で歌えばオッケー！
元気が出れば、なんでもなんとかなるって話です！

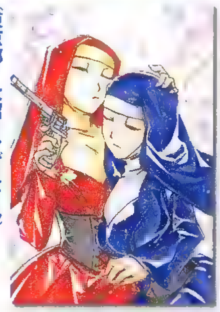
A-Fro回覧板　梅雨時に傘が無いなら、シールドガードすればいいじゃない！　それはさておき、作品コメントにAマークが付いているのは、担当軍団アフロッヅが作品に感涙した証。こちらのマークをゲットした方には、A-Fro特製図書カードを贈呈中！　また、Hマークはその人がHPを持っている証です。本誌HPに一カ月間リンクを設けていますので、今すぐゴー！　→http://arcadiamagazine.com

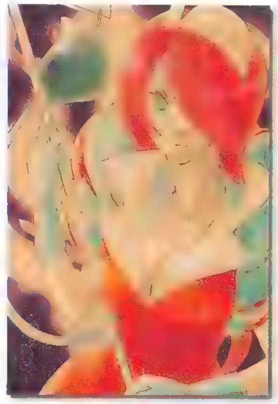


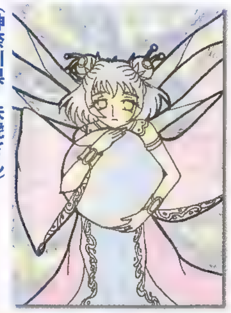
（大阪府　徹さん）
☆あらやだ、ラースさんこういうの超好きそう！（失礼）その後、思わずデビル化が一段と進む仁さんであった。


（滋賀県　ドリー虫アター君）
☆姉ちんの疾風蹴技、とくと見れ！蹴りが鋭いあまり、見えな（以下粛正）


（大阪府　黒助君）
☆演説者には身だしなみも大事なのです！ごっくん、春物と冬物着分けてたんか……。

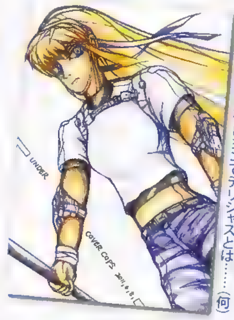

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆神罰体現、異端は撃ち滅ぼすべし。エンディングのその後も、気になりますなぁ～。


（広島県　るうやさん）
☆『PM』史上最セクシーとウワサの容子嬢。セクシー女王決定戦はいつですかッ!?


（神奈川県　未虎さん）
☆優しき決戦存在、最終兵器小喬。僕らのいる地球を、こうして護ってくれるはず。



（宮城県　リッチー・ロート君）
☆まさかのナッパ参戦と、その技名に驚愕の嵐！強く、賢く生き残るべし!!



（山口県　TEN-HEAD君）
☆超必が斬新だった『アンダーカバーコップス』。まさかこの女傑が、ヒヨコでデリシャスとは……（何

人気のあのコが大復活

祝 QMA復学祭

休学キャラの全復活に、旧ファンも次々と学園生活に復帰中とのウワサの「QMA8」。これは祝うしかねぇ!!


（東京都　史樹さん）
☆あの服のスソの、微妙な加減も復活。やっぱり、履いてな……ゲフンゲフン。


（大阪府　YU☆3君）
H 復活早々、優勝ごほうび絵に大歓声が上がるアロエ嬢。ふたたびアロエ神話がここに始まるというのか……ッ!?



（東京都　"アロエたん本気（マジ）アロエ"よしみ君）
☆こちらのセリフは、声優さんつながり！別のアケゲーでそのキャラも出ますな！



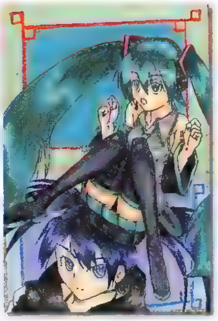
（埼玉県　ヨネヌマさん）
H 僕らの三つ編み眼鏡さん、クララ嬢が帰ってきた！知的なこの人を使うと、成績上がりそうな気がひしひしと！


（静岡県　あいのさん）
☆「7」から健在のシャロンさんも降臨！実は今まで寂しかったのでは……!?

アフロツ Pick Up　画材で新境地に挑戦！


（北海道　玉咲姫さん）
☆こちらの線が独特のイラスト、なんとすべてボールペン（ゲルインキボールペン、ならびにミルキーペン）で描かれたとのこと！　イラストコーナーでは敬遠されがちな画材であるボールペンですが、使い方次第でこのような独特の色合いやラインが出せるのですね～。『Horizon』の曲の雰囲気ともマッチした、見事な技法です！

A-Fro回覧板　上記の「アフロツPick Up」内でも触れておりますが、独特な画材や切り絵などの新鮮な技法に挑戦してみると、よりイラスト作成の幅や、構図のアイデアなども広がると、絵描きの方にうかがったことがあります！ただし誌面では印刷の問題上、蛍光ペンの色合いや、金銀の折り紙などの光沢はうまく出ないのでご注意を。挑戦作はぜひ、我々アフロツにもお見せくだされ～い!!



（北海道　今村だがし君）
☆電脳世界に、広がり続ける歌姫パワー！　これからもみっくみくにしてください！

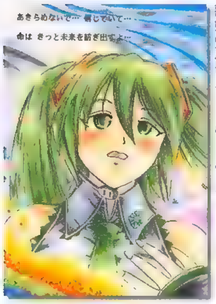


（神奈川県　茶草君）
☆『ダラ外』のマンボウの型ボス。つまり、ただいマンボ（以下ボム）

アフロツ Pick Up 『式神の城』10周年!



（東京都　QQQ君）
☆君知るや、前期は今は火星に旅立った福田柵太郎、後期はちくわが担当した投稿コーナー『式神タブロイド』を！　『式神の城』の攻略ページの片隅で頑張り続けたあのころを、No.130の大沼ヨシザネさんの『式神』投稿で思い出したQQQ氏の入魂の作品がこちらです。『式神の城』も稼動から10周年、お祝いはやはりコーナー復活ですかい!?



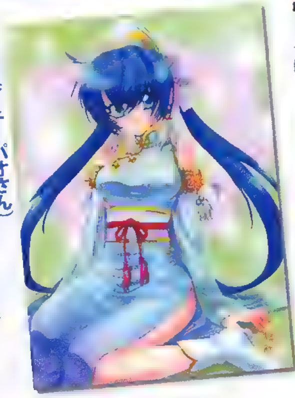
（愛知県　御影道行君）
☆歌とともに、伝えたい言葉があります。歌姫の声は、きっと届くと信じて。



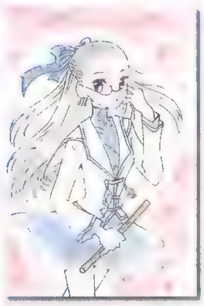
（青森県　五森セキさん）
☆ダンピとノスフェラのはぐれ吸血組！　同族を誅する者に降るのは、恵み……？



（東京都　ちゃいうささん）
Ｈチャムチャム嬢の誕生日は5月30日！　あえて2Pカラーとバナナンで祝うとは!?



（石川県　チーパオさん）
Ｈほんわか雰囲気で、ひそかに人気の穆皇后様。劉備殿が心底うらやましいですぞーッ!!



（福島県　アラクノフォビ子）
☆新生活開始の季節も、そろそろ終幕。桜の季節の記憶は、常に大切なものです。



（千葉県　血風刃君）
☆梅雨の時期にヘルマスクの人来たァ!?　まだ肝試しには早すぎる、ぜ……。



（千葉県　ミザオさん）
Ｈすべて問題なくやれる、これが生徒会書記の風格！　ラファエルさんもリリしくなるこの不思議！

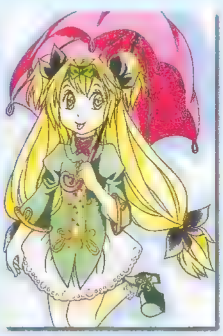


（奈良県　てつみん君）
☆好きキャラ人気投票』にご投票の一枚！　注目の結果は『グレースケール』にて!!

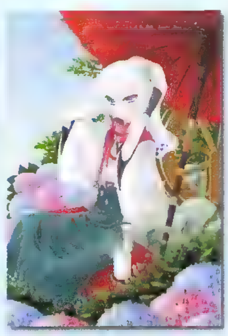
6月といえば雨しとしとと

梅雨に To you

梅雨の季節を明るく過ごす、傘と紫陽花のロマンチカ。梅雨イラストを集めてみました!



（福岡県　ありあさん）
☆雨こときでプラチナ嬢の表情は曇らず！　水が撥ねちゃってもテヘペロですよ。



（山口県　水縹ロコさん）
Ｈ和の心あふれまくりの、雨上がりの庭園。鳴神家の風格が、実に自然とソーマッチ！



（愛知県　瀬尾啄也さん）
☆雨が上がったらカラフルタイム！　虹にお願いとかしちゃいたい気分？



（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆紫陽花の道で、笑顔にも潤いを。そして雨合羽がかわいすぎるワケで！



（神奈川県　檜山xiaさん）
Ｈパラソルといえばユーシィさんの出番！　って、降り注がせる側に回りおるッ!?（汗）

次々号A-Froは 夏特集特区!

次々号のA-Froは夏本番の季節ということで、毎年恒例・夏特集の出番です！　夏といえば——んん？　言わずともアレだ、分かるだろう諸君？　締め切りは今回の投稿締め切りまでです！

A-Fro回覧板　上記で募集している夏特集投稿ですが、まぁ言わずとも夏、すなわち7月8月、といえば、百戦錬磨のアフロ投稿者の皆さんには分かってもらえると信じております。ほら、今年の夏は特に暑いようですし、まぁその、アレですわ。いや～そんなそこまで言うのは恥ずかしいといいますか～（←注：三十路）。あなたの中の夏っぺぇパトスを、イラストなどの投稿でぶつけてきておくんなせぇ!!

痛筐体選手権 2011WGP

まさかの大好評!!

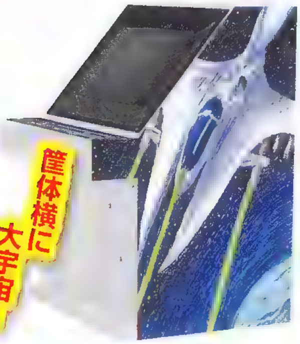
痛車、痛チャリ、痛メシ(違)と、世はまさにデコレーションブーム! アミューズメント業界にも"痛キャッチャー筐体"が登場した今、ビデオゲーム筐体を痛仕様にしないでどうするよオイ! とばかりに立ち上がったこの企画、実現してほしい力作が集まりましたゾーっと。





二重の意味で痛い筐体!?

(大阪府　ムンク園山さん)
☆萌えだけでなく、視覚的な痛々しさをも盛り込んだダブルミーニング筐体! やりますな。



筐体横に大宇宙!

(北海道　玉咲姫さん)
☆これは痛筐体というより王道のナイスペイント! このノリでも十分アリです。



癒し系聖女筐体!

(千葉県　N・H君)
☆ほっこりした気持ちで対戦できそうな、ハートウォームな筐体です!



ウサ耳はサービスしときます!

(新潟県　濫觴神封魔さん)
☆バニースタイルのラグナ＆ミューコンビ。メダルゲーム用に似合いそうですよ!



むしろ寝室に置きたい!?

(千葉県　きな子もちさん)
☆抱き枕としても転用できるデザイ……い、いや、あくまでも痛筐体なんだからね!



パーティーメンバー分そろえよう!

(神奈川県　Shadowさん)
☆『QOD』筐体は重厚ファンタジー風デザインでしたが、この愛らしさも捨てがたい!



好きなだけペロペロしていいぞ

ペロリスト御用達の夢筐体

(埼玉県　でばプラチナたんペロペロいそ君)
☆屈強な紳士のみがペロることができる夢の筐体が登場しま……って、だれと闘うんですか先生!



極限流道場専用筐体!

(千葉県　ひよこさん)
☆ユリ使い垂涎のペイント! ネオジオ筐体の新デザインにぜひ。



教えてください、草薙さん!

(島根県　ダンシングおりん君)
☆この筐体で遊んでいるプレイヤーには、ナチュラルにコンボを質問できそう!?



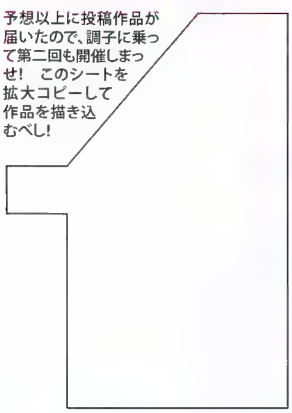
覚悟を決めて筐体に座れ!

(島根県　ヤングムーン君)
☆否が応にも気合が入るペイント! 闘劇に用意したい一品。



夢見るオトメ御用達!

(福岡県　宇月絵夢さん)
☆オトメディウスの亜乃亜とトロンのキュートなペインティング。これは目立つ!



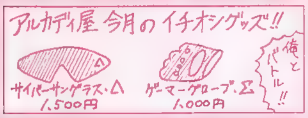
予想以上に投稿作品が届いたので、調子に乗って第二回も開催しまっせ! このシートを拡大コピーして作品を描き込むべし!

第二回も開催決定ーッ!

A-Fro回覧板　痛筐体シートはアルカディアブログでもダウンロードできるので、デジタル環境のある方々はそちらもご利用ください。ファイルネームが「itakyo」になっており、本誌編集のイタキョーを連想させるが気にしないように。第二回大会では、今回惜しくも掲載できなかった方々の作品の復活もあるかも! もちろん、新規作品を送ってもらっても大歓迎です。参加のほう、お待ちしております!!

アフロ グレースケール。

アーケードゲーマーが思わず唸ってしまうような文章ネタからイラストまで、モノクロ読者投稿ページが今月も始まられり！　新コーナーから好きキャラ大賞の発表まで、どんどこさっとお届けしていくんだーヅ、っと！



（神奈川県　Ken君）



（広島県　温井川天祐さん）
☆愛と友情でガッツも100倍！元気娘は、周りにだって元気を分けちゃうのです。

ネットが紡ぎ出したアーケードゲーマーの絆

『ポップン』だけでなく『Jubeat』のプレイもしようと思い、自宅から一番近いサブホームのゲーセンに行ってきました。

マッチング重視でマッチングマーカーを見ながら選曲していったら、岩手県の方とマッチングしました。表示された店舗名に震災ニュースで見たことのある地名が入っていてビックリしたのと同時に、「この方は無事だったんだ！」とうれしくなりました。名前も知らない、会ったこともない方でも、ゲームのネットワークでつながってるってすごいなぁと思った一日でした。

私が今日マッチングした方も含めて、皆さんが目に見えないネットワークやアルカディア主催の闘劇で元気な姿で会える日が一刻も早く来ることを願っております。

（新潟県　ディアマンテの人きりやさん）

☆意外なトコから得られた安心感。今ゲーセンへと行けない方がいつでも戻ってこられるよう、皆の力でこの場所を守っていきたいですね。

偶然の出会いから日曜日の共同戦線！

それはある日曜の夜。ふらりと『ダラバー AC』をやろうととあるゲーセンに入ったら、思いがけず交流会イベントに出くわしました！

先にプレイしていた方に誘われ、クロニクルモードで四人限定ルールエリアを片っ端から開放。そうやって閉店まで約2時間半ばかり遊びまくり、体力の乏しい私はさすがにくたびれてしまいました（汗）。

でもおかげで、一度戦ってみたかったサウザンドバレッツほか、数々の亜種ボス（戦艦なんだから私は“同型艦”と呼びたい）と戦えたり、今回初めてカウンターバーストに成功！　さらには誘ってくれた方が、なんと私も行った3月のZUNTATAライブに来ていたりと、奇遇かつ幸せなひとときを過ごさせてもらったのでした。ちなみにその方、当日会場で売ってたダークヘリオスのTシャツを着てました。ダライアス万歳!!

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆先月号へと送っていただいた“ZUNTATA『ダラバー AC』ライブ”のリポートに引き続き、期せずしてまたもダライアス三昧となったようですなあ。四人同時でのプレイはやろうと思ってもなかなかできるものではないので、これはかなりの幸運というかうらやましいっ（笑）!!　ダークヘリオスTシャツがこうも似合う場面もそうはあるまい！



（福岡県　武術師某さん）
☆ZUNTATAといえばいにしえの時代より弁天さま。近頃はすっかりシルエットですが、その姿やいかに!?

教えてアフロディーテ

あなたのギモンにお答えしますわ

皆様からの投稿に関する疑問にお答えしていく新コーナー第一回目！　と言いつつも、投稿者の方々に対する未解決の質問もありますので、皆様からの解答をお待ちしております。

マーカー塗りのペン入れ画材は？

長年、投稿者の皆様にお聞きしたいと思っていたことがあります。

カラーをコピックなどのアルコールマーカーで塗る際に、ペン入れは何を使っているのでしょうか？

水性インクだとホワイト入れ、耐水性だとマーカーで滲んでしまい、顔料ペンは線が弱くて消しゴムかけで薄くなってしまいます。私は0.05の顔料ペンでササッと描いてから色鉛筆で補強している感じです。

（東京都　大沼ヨシザネさん）

☆まず最初のご質問は、投稿者の皆様へのものです。イラストの制作工程は描き手によって違ってくるので、これはかなり興味深い！

参考までに担当ゲツリのショボくれ方法を書きますと、コピックの場合はやはりコピー機との相性が良いので線画をコンビニなどでコピーし、そのコピー用紙へ着色したものを厚紙に貼り付けて補強して投稿してました。コピー用紙ならではの質感が出せるのですが（というより上質紙の質感が出せない）、そのあたりは好みの問題なので一長一短かも？

この方法ではなんら解決してませんので（笑）、皆様のオススメ画材などドシドシ教えてくだせえ！

思い出のゲームを語りつくす新コーナー

「俺にゲームを語らせろ!!」を読者から募集するというのはどうでしょう。そりゃあもちろん本職のライターさんからしてみれば知識も文章能力も乏しいかもですが、思い入れのあるゲームに対しての情熱は勝るとも劣らないですよ！

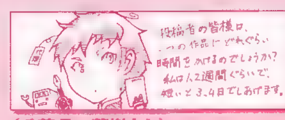
（埼玉県　AC30号君）Ⓐ

☆だれにだって語りたいゲームのひとつふたつはある！　というわけで、A-Froの新コーナーとして、「俺にもゲームを語らせろ!!（仮）」というのはいかがでしょ？　ロンのモチで好きなゲームについて語りまくるというコーナーです。文章投稿以外にも思い入れゲーのイラストや、ついでにナイスなコーナー名も募集いたします。なにやら急展開ですが、皆様からの投稿をお待ちしておるのだぜ！

イラスト郵送の際はハガキ？　それとも封筒？

最後は多くの方からいただいているご質問。イラストは封筒で投稿したほうがいいの？　というもの。これは決まりなどではないので皆様の自由なのですが、ハガキのままだと郵送時に消印などで汚れてしまう場合があるので、だんぜん封筒がオススメ！　しかも多数の投稿物がある場合は、まとめて送ることで郵送料まで安く上がります。

今月はここまで。皆様からのご質問、ご解答をお待ちしております！



（千葉県　蒼樹さん）
☆こちらも投稿者の方へのご質問。グラフ化にしてみるのも面白いかも？

あなたの質問、回答をお待ちしておりますわ

A・Fro回覧板　第一回目にしてコーナー内からさらなる新コーナーが生まれた「教えてアフロディーテ」。ということで、思い入れゲームを語り尽くす「俺にもゲームを語らせろ!!（仮）」もよろしくお願げえしますだ！　「教アテ（略）」では今後も皆様からの質問を大募集！　質問はアンケートハガキや投稿作品の裏、A-FroツイッターからでもOKです！（A-Froツイッター →http://twitter.com/arcadia_afro）

グレスケ進出!? ラ・餓狼マン!

確実に今年の流行であるラ・餓狼マン。オリジナルヒーローも流行しそうなので乗っかってみた。絵が描けないので設定だけですけど。

・SNキング

ザ・ラスボスダーの圧倒的な強さの前に、次々と敗北するヒーローたち。だが、正義に燃える魂が新たなる合体を呼び起こす！　餓狼マン、サタンクロス、日の丸戦隊（仮）の合体した姿だが、完全に勢いで考えたため、全体像がまったく見えないのが弱点（笑）。

・斬鉄マン

如月影二と不破刃の合体した姿。最大の特長は、闘神翔を出しながら動けること。その闘神翔の光は、文明を滅ぼす力がある。

・ハイパーマキシ64

マキシマを中心に、片腕にK'、もう片腕にクーラがしがみつくようにドッキングした姿。炎と氷をまとったダブルベイパーキャノンがフィニッシュブロー。ここまで書いてて思ったけど、けっこうカッコイイかも!?

（埼玉県　AC30号君）

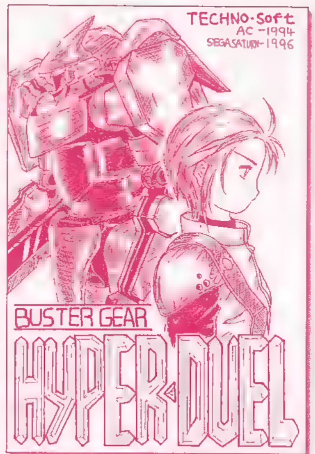
☆一部で（笑）人気赤マル急上昇中のラ・餓狼マン、敵やら味方が絶賛増殖中!?　どうやら今月も2ページ先ぐらいで活躍中らしいぞ！

見逃すことなかれ! 今旬ゲーセン情報

『カオスコード』が超気になっています!!　海外メーカーが発売する完全新作。面白そうなシステムなどもあるので、早く遊びたいですね!!　気になるキャラは「萌え上がる正義」です（笑）。

（山口県　低加速君）

☆また誤植か……。と、あきれ顔になりそげですが、実は仕様という漢気あふれるニューカマー。なにげに気にされている方は多いようで、かおすこ団A-Fro支部が発足するのも時間の問題かもシ・レーヌ。



（愛媛県　煮モノ君）Ⓐ

☆幻の横シューともいえる作品でしたが、その熱さが音楽まで行き届いているあたりはさすがテクノソフト！



（神奈川県　黒坂カヲル君）

☆宇宙（そら）を駆け抜けるシューティングスター、今日もきらめく流星ハニー！

『斑鳩』の自機がキット化とか俺得過ぎるだろがっ！　ただし同志がどれだけいるか、コトブキヤさんに対し余計な心配をしています。　（兵庫県　KANA7君）

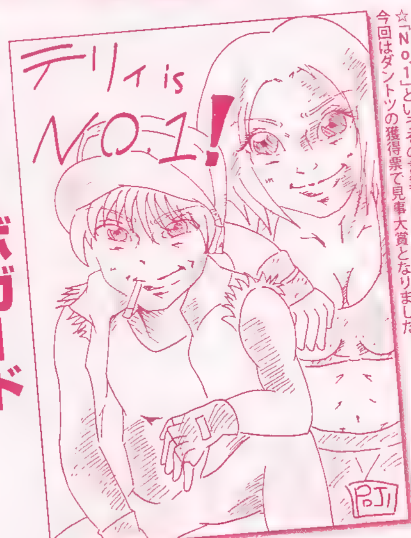
☆確かに設定やらTシャツまで付いてくるという心配になるほどのサービスですが（笑）、マニアックすぎかと思いきやなかなかの反響！

10周年企画のラストを飾れ!

輝け! A-Fro好きキャラ大賞

A-Fro10周年企画の締めくくりとして、A-Froならではの人気キャラを決めてしまおうぜ勝手に！　というわけで事前エントリーされたキャラクターからの投票により、このたび好きキャラ大賞が見事決定だっせ～！

Prize 大賞 テリー・ボガード 『餓狼伝説』シリーズ



（新潟県　コンポジ君）

☆「No.1」というその言葉、まったくもって嘘偽りなし！　今回はダントツの獲得票で見事大賞となりました。

今回の好きキャラ大賞は事前エントリー制となっており、その中から皆様に投票していただくという形となりました。それではその結果を順に追っていきまっしょい！

まず大賞ですが、それはもうすさまじい得票率でサウスタウンが誇るアウトロー、テリー・ボガードの圧勝となりました！　骨法使いにとって偉大な兄さんは、我らにとってもとてつもなく偉大スギだった模様。ビバ、100メガショッキン！

銀賞 『レイフォース』 F04



（群馬県　NAGA君）

『レイフォース』のF04に1票入れます！　私もこのキャラクターを推薦されていた山田無識道楽斎さんと同じように、デモ画面で見て魅かれました。

（愛媛県　煮モノ君）

続く得票数だったのが美麗パイロットのF04。世界観を踏まえた上での、デモ画面のインパクトはかなりのもの！　投票時にイラストを付けてくださる方も多かったです。

銅賞 『式神の城』シリーズ ちびふみこ

F04と最後まで銀賞を争っていたのがちびふみこ。このあたりが食い込んでくるのは、A-Fro内の好きキャラということで妙に納得です。



（静岡県　小鳥遊みどろさん）

Ⓗ今回エントリーされていた「おんなのこ」も、受賞までは一歩およばず。ザンネン！

メタルスラッグに投票します。3年前に兄と遊んだのがきっかけで、それ以来『メタルスラッグ』シリーズが大好きになりました。もしこのゲームに出会っていなかったら、アルカディアも買っていなかったと思います。

このゲームは私にとって一番の宝物です。

（埼玉県　スマッシュフィーバーさん）

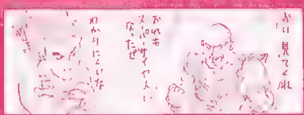
残念ながら受賞とはなりませんでしたが、メタスラもかなりの健闘。戦車でありながらも表情の豊かさがポイントとなっていたようです。

実は毎年の開催のウワサもある好きキャラ大賞。アフロヅが忘れていなければ、またお会いしましょう！

A・Fro回覧板　【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

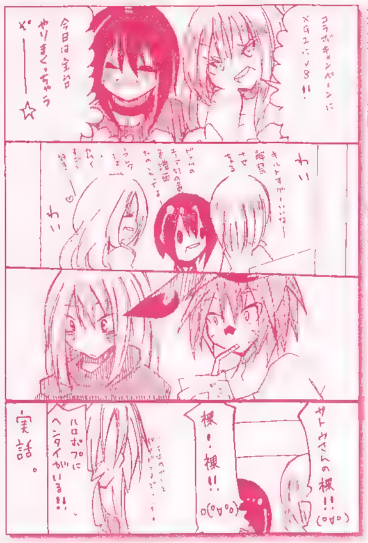
マンガやSG（シケギャグ）、さらには各種リビドーコーナーなど、A-Froきってのバラエティコーナー大瀑布！　……そういえば、そろそろSG闘劇の季節さなあ。ブルル、寒気が止まらないよハハン！（バニシ登場につき今月はここまで）



（島根県　ダンシングおりん君）

A-Fro漫画道場

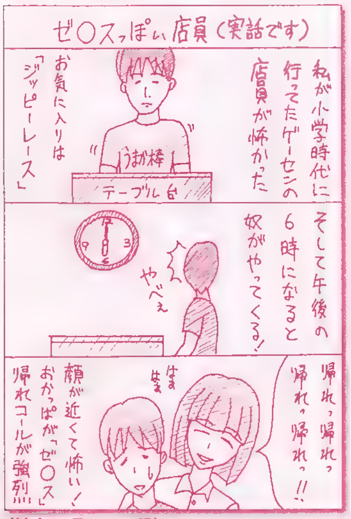
アーケードゲームをテーマにしたマンガが読み放題！　アルカディアで最もカオスなコーナーが始まるよ〜！



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆初見でのショッキングゲージからすればいたしかたなし。大丈夫、きっと全国で見られた光景のハズだから！



（東京都　良月君）
☆人生の縮図はおでん屋にあり。べ、勉強になるかどうかは別ですがっ。



（神奈川県　Ken君）
☆アーケードゲーマーたるものだれもが通るいばらの道。某神官に髪型が似ているかどうかはさて置き。



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆謎のビルディング、エンブレ本社。よもやアーケードゲーム雑誌あてとは思うまいてフッフッフ。



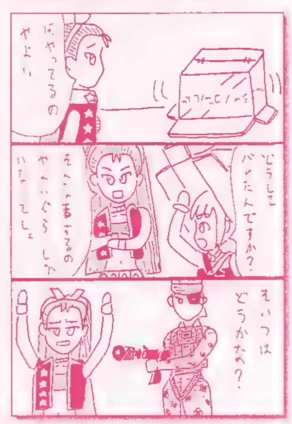
（広島県　文月裕さん）
☆今明かされる（翔的に）衝撃の事実！カード排出システムってば罪なヤツ。



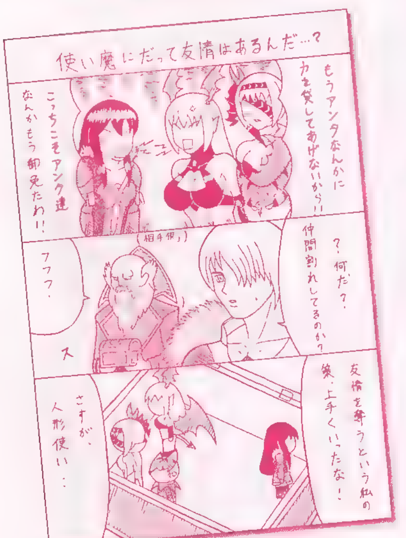
（大阪府　せのお東君）
☆そのためにだけ存在する、最高の引きの強さ。さらに肩越しにカードを見せつけるのがポイント。

アイドル☆ソリッド
ギンザドリルZ

世界には二種類の人間が存在する。アイドる者と、アイドらない者だ！



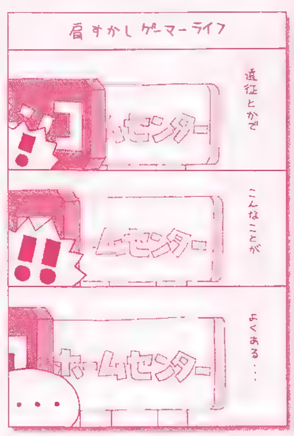
（長野県　LEG君）
☆ちなみに担当ゲツリはMSXとFC版から一気にアーケードで近代メタルギアデビューですが許してつかあさい。



（大阪府　作左君）
☆屁のツッパリのマンガの20巻あたりを読んでいると、めっちゃ笑えますコレ！　わかってくれ〜。



（新潟県　佐倉信士君）
☆近ごろ話題の魔法を授けるマスコットキャラ。シケギャグ闘劇を前に何かが吹き荒れた！

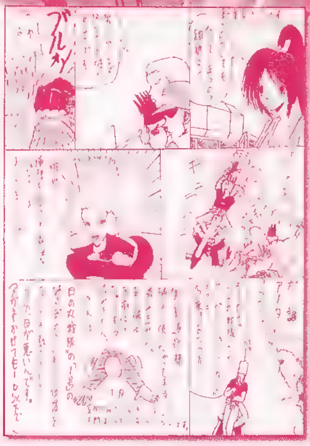


（高知県　ジェイド内藤君）
☆入り口の奥まった物件を見ると、15年ぐらい前ならゲセだったんだろうなとか邪推したり。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

ラ・餓狼マン

アーケードゲーマーみんなのヒーロー、ラ・餓狼マン。今月は第一部クライマックスから新章導入に加え、ザ・ラスボスダーの活躍にも迫ってみたぜ!





（熊本県　オドマシラン君「みなさま、応援本当にありがとうございます!!」）
☆アッシュ・クリムゾンをもってしてスキを見出せないその実力。さらなるライバルも登場して、この先ど～なるっていうのっ!?



（栃木県　@kira君）
☆その夜、悪の組織で開かれたという秘密会議。「許るさーん（ゆるるさーん）」って攻撃だったのかっ!

超必殺技伝授!



（島根県　ヤングムーン君）
☆なにやら左側の方がまったく役に立っていないながらも、どうやら多段ヒット技のようだ!

最初はアーケードゲーム新作の特集記事が楽しみで購読していたアルカディアでしたが、最近はラ・餓狼マンが楽しみの9割を占めている気がする（笑）。他のコーナーに侵略していってほしいと本気で思ってます!

（静岡県　さかいマン君）

☆早速グレスケにも載ってみたぜ!



フキダシ埋めまくり アフレコ共和国

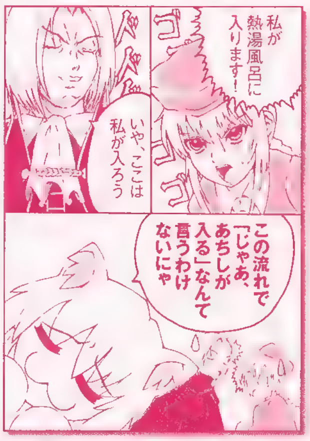
イメージキャラクター作　宮城県　はなやか涼子君

お題のフキダシにセリフを入れよう!　今月のお題はヒビクーガ君からいただいたマンガです。

（鳥取県　LIME君）
☆さらりとショッキングな発表が!?　ところでタモさんは加齢臭がしないらしいぞ（トリビア）。



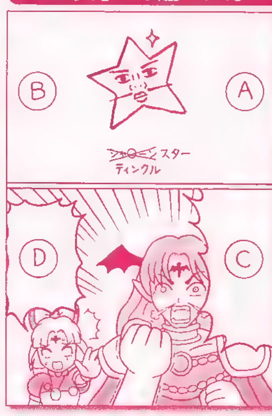
（石川県　二代目SB1号君）
☆キング・オブ・熱湯風呂に挑戦。とてつもなく高く険しい山なのだぜ!



お題の受け付け終了～!

今月のお題マンガ

（岡山県　中村呼次男君）



突然ですが、お題マンガの募集は一旦終了いたします。セリフは募集しますので、こちらのティンクルキャラのフキダシを埋めてくんなっせ!

今月の! リビドーグラフ



今月は特別編として大瀑布全体をグラフ化。というのもご覧の通り、ヱ村、ブリセル、ふんどしといったリビドー系の投稿量が極端に少なく、領土獲得とならなかったため。今後の動向は存続に向けかなり重要だ!

MM ファーガ君

家庭用携帯機のクラシックなダンジョンゲームでキャラを描いたり音楽をこさえたりしているだけで一日が終わるのに、毎日のようにゲセでも遊んでいるから原稿を書く時間を削ることにしています!

『BBCS』家庭用の店舗特典用イラストを見た時、一瞬ゲルエロス村と勘違いしてしまいました。

（奈良県　ザトウ君）

☆[illegible]

No.132の5ページ目を開き、「狂オンオモ鬼」と読んでしまった自分。（茨城県　妖怪出魂君）

☆なんかそっちの方が[illegible]!!

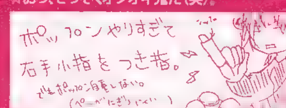
先生――、何度見ても「[illegible]」に見えます。否、"[illegible]"にしか見えません。新キャラ登場――!?

（高知県　スピスピードアップ君）

☆No.132に載ってた[illegible]



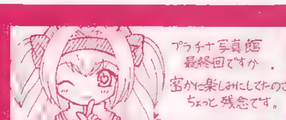
↑（岡山県　があこさん）
☆おっ、さっそくオシオキ鬼だ（笑）。



↑（神奈川県　草凍花丸さん）
☆ここ2号掲載の投稿から続けて読むと味わい[illegible]



↑（茨城県　ボルシチさん）
☆ザフィーナ[illegible]



↑（福島県　森園泉さん）
☆1冊まるごとプラチナ写真館とか出たら買う!



↑（北海道　りじさん）
☆じどーてきに勝てたニャス。



↑（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆[illegible]

Shake The アフロッヅ

げっつ☆　ぶるり。なんだか寒くないですか?

ちくわ　こんな初夏の陽気に気のせいであろう。

ケソ　いやいや、それはきっと真夏の極寒シケギャグ闘劇の開催が近づいているからジャマイカ。

げっつ☆　ゲエエーッ!?　今年は本家闘劇にならって、年二回の開催となるシケギャグの祭典ですか!

ちくわ　さらりと嘘を言うでない。シケ闘は従来通り夏に一回の開催となるので、参加予定の皆様はそれまでネタを暖め、いやさ凍てつかせておくといいだろう。

ケソ　イタキョー選手権は次の開催も決定しといたYO!

げっつ☆　何だかとんでもないことを言われましたけど、大反響だったので否定する理由もレッドナシーマー。

ちくわ　次は本題、夏休みのゲームスケジュールを……。

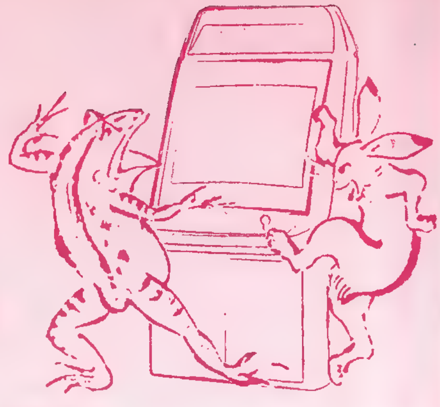
編集ヤエ　そ、そっちが本題!?　（つづく）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**6月16日（木）必着!**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

STG業界の重鎮サンダーライガー、オールドゲームの愛を語る

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 二周目



今回からちょっとタイトルを変更。シューティングラブ。の藤野社長らしく「二周目」の看板を掲げて、二年目の本講座が始まります。気分新たに進む今月のステージ(?)は、少し趣向を変えて「最新作」の制作秘話を。最新作といっても、ゲームセンターのイベントのために作った、一つしか存在しない作品。その制作過程から、プレイヤーを楽しませるゲーム作りのノウハウを伝授。

連載第13回 土下座ラブ。

「最新作」のタイトルは……『もぐらさん』!

本コラム二年目を迎えましてタイトルに『二周目』を加えました。昔のゲームのようにいつまでも終わることなくどこまで行けるか、新たな気持ちでチャレンジです。

■第三のゲーム

ゲームセンター向けの当社オリジナルの開発中ゲームが「第一」、現在のゲームには無い昔のゲームの楽しさをそのまま現在のゲームセンターに復活させるプロジェクト『ペンゴ!』(現在進行中)が「第二」。今回はそれらとは違う「第三のゲーム」のお話をします。

そもそもゲームなんてある程度作ってみないと面白いかどうかなんて分かるわけないと思っています。発想の時点では素晴らしくても、実際作ってみると問題点が多く、当初のイメージ通りのゲームにならないなんてことは日常茶飯事。面白いゲームを生み出すにはとにかく作ってみるに尽きる……そう考えています。

先日、ゲームセンターのとあるイベントがありました(※下の囲み記事参照)。それも自分の好きなゲームに関連したイベントだったので、この機会を逃したら、そのゲームについて今後何か触れられることは無いんじゃないかと思って参加させていただきました。

ただ参加するだけじゃつまらない。どうせ参加するならこの機会を活かそうとこのイベントのためだけにゲームを作ってみました。家庭用や業務用ゲーム制作という普段の作業とは違う目標に向かって何かを作るのは楽しいものです。いつもは使っていない頭を刺激して新しい視点でゲームを考えることになるのですから。

■イベント用ゲームの必要条件とは?

「イベントで楽しむゲームを作る」。その目標に従って考えていき、以下の基本方針を決めました。

●シンプルな内容(すぐ理解できて楽しめるように)
●多くの人が体験でき、短い時間で終わる(全員が参加できるように)
●本業に影響しないようになるべく短時間で製作する(重要)

そこで考えたのが、複数人同時プレイ可能でドッジボールでボールが複数存在して投げ合って遊ぶようなゲーム。手近に使えるゲーム機のコントローラ最大接続数が16、ひとつのゲーム機で同時に16人で遊ぶ経験は滅多にできるものでは無いので、ぜひ実現してみよう!……こうして出来たゲームが『もぐらさん』というゲームです。

■なぜ"もぐら"なのか?

当コラムで『モグラたたき』の話題を書いたとき、モグラたたきのCGを用意したのですが、編集氏が写真を入手してきたので誌面には使用しませんでした……(※編注:本誌No131号のことです。スミマセン)。その時の眠ったままの素材を使えば短時間で作れるじゃないかと。

制作期間は1週間程度ですが、CPUキャラも交え多人数対戦ができるシステムを短時間で構築できたのは『ペンゴ!』で培った技術や、ゲームと関係無く作っていた素材があってこそ。今回作ったゲームのノウハウは、「第一」、「第二」のゲームや、それらとは違う何かにきっと活かされていくでしょう。なかなか新作を発表できないうっぷんも晴らせて楽しい時間でした。

■土下座ブームの兆し?

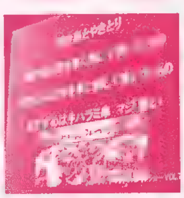
ゲーム終了時、勝利したプレイヤーに負けたプレイヤー全員で土下座をして謝るシーンを入れました。全員が気持ちを合わせてボタンを押すことができれば「全員土下座」成立! 最近、世の中で流行している(?)「土下座」をゲームに取り入れられるのも短期間で作るゲームのメリットです。

そんな『もぐらさん』のBGMは『サイヴァリア』シリーズでおなじみのWASi303さんに作ってもらいました。急な無茶振りにもかかわらず土下座タイムに注目したBGM『もぐらさん愛の土下座Time』を作ってくるWASi303さんのセンスに脱帽&土下座です。ありがとうございました!

「くるくるぱぴんちょぱぺっぴぽひやひやどきっちょのモーグタン」でおなじみのモグタンが胸に"も"という字が書かれたペンダントをしていたのを後から思い出して、そういったデザインもしたかったのですが後の祭り。今後、機会があればそういった修正もしたいですね。残念ながらモグタンはもぐらさんではないようですが(※編注:モグタンとはアニメ『まんがはじめて物語』のキャラクター。「おなじみ」と言ってしまうと、お歳がバレますよ、社長……)。

藤野社長プレゼンツ「知った気講座 出張版」

4月30日に高田馬場ゲーセン・ミカドで開催されたジャレコレトロゲームサントラ発売記念イベント。藤野社長はこの場でスライドショーを披露。古典作に残る良い素材を活かすゲーム作りについて、ジャレコの『ぶたさん』愛とともに熱く語った。最後には『もぐらさん』のサプライズお披露目も!



本編は極めてマジメなゲーム講座でした。誤解無きよう、念のため。

一夜限りの公開! 藤野社長最新作 これが『もぐらさん』だ!

フィールド内にある爆弾を投げることができ、飛んできた爆弾に直接当たるか時間制限で爆発した衝撃に当たるとミスになります。飛んできた爆弾は伏せて避けられます。伏せる姿が土下座のよう。



16匹のもぐらが爆弾を投げ合う壮絶なバトルロイヤル。生き残ったプレイヤーが勝ち。逃げて残るか、攻めて散るか、プレイヤーの性格や品性(!?)が見えてくる。







史上初? の土下座をするゲーム チャンピオンを囲み、土下座を強いられる15匹の敗者たち ゲームオーバー後も、敗者にはやるべき仕事が待っている。

次回予告 イベントで『もぐらさん』勝利者に配布されたWASi303氏手作り(!)のサントラCD、その名も「もぐらさんトラ」を3名の読者にプレゼント。激レア音源なので社長ファンは応募せざるを得ない!! 詳しくはP003をご覧ください。さて、次号からは実践的なお話に。「藤野社長が新作ゲームを作る」ことを想定して、制作の具体的な作業、制作に必要なモノゴトについて講義します。ご期待ください。(編集部)

ウメハラコラム

第一線で活躍するプロスポーツ選手も、やがていつかは「引退」をする。一方、格闘ゲームの世界では……？　今回はプロであるウメハラに「引退」の考え方についてたずねるという、ユニークな質問が届いた。



●今月の質問●

トップブレイヤーが「引退」するとしたらどんなとき？

（質問者：ブッ飛びジロウさん）

年齢を重ね、生活環境が変わり、かつての仲間は次々と対戦ゲームから離れていった……。トッププレイヤーの場合、「辞める」ことを決意するのは、どういう状況になったときなのだろう？

格ゲーの引退は曖昧？ もし宣言後、二度とやらないとするならば

モリカワ（以下、モ）：今回の質問を紹介します。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

上達や伸びるための質問が多い中、変わった質問をさせていただきます。ずばり、どうなったら「引退」だと思われますか？　もちろん身体的な要因のお話ではなく、精神論のようなものが聞きたいです。

ゲーセンで格闘ゲームを本格的にプレイを始めたのは『ストⅡ』の1作目でした。以来、付き合う友人や仕事の環境などで若干の差はあるものの、格闘ゲームはずっとプレイしています。しかし、昔、一緒にゲーセンに行っていた友人たちは、今では通わなくなった者が目立ちます。漠然と自分もいずれそうなるのかと思いながらも、二十歳を過ぎ、就職し、結婚もしましたが熱が冷めるように感じません。人との対戦という行為自体が楽しくて仕方ありません。

大会上位常連のようなプレイヤーでもやはり去っていく人も多いかと思うのですが、トッププレイヤーの方に「引退」の概念があれば一度聞いてみたいと思い質問させていただきました。

（兵庫県　ブッ飛びジロウさん）

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

ウメハラ（以下、ウ）：おっ、なんか面白そうな質問だな。

モ：確かに。でもさ、格ゲーにおける「引退」の定義って何なんだ？

ウ：うーん。確かにそれを決めるのは難しいよなー。プロの競技であれば引退宣言したのに「やっぱりまだやります」っていうことはまず無いけど、格ゲーの場合はそんなこと無いからね。ただ、俺の場合、「引退」の定義はなんであれ、こうなったら引退するべきだろうなというのはある。ちなみにあなたは自分で引退してると思ってる？

モ：どうだろうなー。大きな大会に出たりして活躍したいって思ってたころが現役だとするなら、今は引退といっていいかもしれないけど、まあボチボチ対戦はしてるからなー。やっぱり「引退」の定義は難しいね。

ウ：そうだね。でもさ、一時期全くゲームしていなかったころの俺は、引退状態だったと言っていいと思うんだけど。

モ：確かに、あのころのウメハラは「引退してた」と言ってもいいだろうね。

ウ：三、四年間、ほとんどゲームをしていなかったからね。たまに『ストⅡ』の大会に呼ばれて出場することはあっても、普段は週に一日プレイするかどうかで、やったとしても1時間程度だったからなー。

モ：ところが、同じ人間が今はこれだけゲームやってるんだから、「格ゲーの引退」は曖昧だよな（笑）。

ウ：とりあえず今回は、「引退宣言をしたら二度とゲームができない」ものとして話をしようか。

モ：そうだね。そうしないと話が進まん（笑）。

プロになる前、なった後 変化した「引退」の考え方

ウ：じゃあ、モリカワさんは自分がどういう状態になったら「引退」？

モ：俺にとってゲームは趣味だから楽しければやるし、楽しくなければやらないんだろうね。まあ、とはいっても勝負事だから勝てないと楽しくないし、プレイヤーとしての自分の成長にも期待度は持ってるから、気楽なプレイをしたいっていうわけじゃない。今はつよい人のプレイ動画を簡単に見ることができて、いろんな人のプレイの良いところだけを真似してどんどん上達することができるけど、それぞれの戦術をどう組み合わせるかっていうのは結局、自分が決めなきゃいけない。だから、最新の戦術を取り入れていく中で自分なりのプラスアルファが出せないと次から次へと生み出される戦術についていくだけになってしまって、自分がプレイしている意味が無くなっちゃう。そうなれば、プレイヤーとしての自分にも希望は持てないわけだから、さすがに引退かな……と思う。対戦ゲームというジャンルに限らず、ゲームにハマっている時って、先が見えないからこそワクワク感があるものじゃん？　ある程度終わりが見えてくるとつまんなくなって、やらなくなっちゃうっていう。それに近い感じかも。

ウ：なるほど。つまり、プレイヤーとしての自分の未来にわずかでも希望を持ってる内は「引退」にはならないっていうことだね。

モ：そういうことになるかな。

ウ：いやー、きっとこの質問に対する答えって人によって全然違うんだろうね。

モ：そうだろうねー。ウメハラはどうなったら「引退」なの？

ウ：まず、三、四年間プレイしていなかった時期を「引退」とするなら、プロになった今とは「引退」を考える基準が違う。

モ：……というと？

ウ：プロ以前で最もプレイしていたのは十代のころだけど、そのころは何も考えずひたすらプレイできるじゃん？　でも、二十歳あたりを過ぎるとそうもいかなくなるよね。

モ：うん。俺もそうだった。

ウ：俺は「一番になるための努力ができなくなったら格ゲーはやらない」ってずっと思ってたから、プレイする時間が減ってきた時期に格ゲーはやめようと思った。

モ：なるほど。ウメハラらしい引退理由だね。

ウ：子供のころから自分の武器はあきらめの悪さだと思ってた。どんなに相手が強くてもあきらめずに挑戦してれば、いつかは勝てるだろうって信じてた。しつこさにあきれて相手にされなくなっても俺の勝ちって考えてたから、ある意味、無敵だよね（笑）。

モ：そういう考え方の人間にとっては努力させてもらえないのが一番つらいんだろうね。

ウ：そうそう、そうなんですよ。別に自分が一番じゃなく

てもいいんだよね。でも、一番のヤツに思い切り挑戦することができないのは本当につらい。だから、時間が無くなってきた時期に格ゲーから離れた。
モ：俺も昔は格ゲーに対して、やるならすべてを賭けて全力、やらないなら全くやらない、ゼロか10か。中途半端にやるのだけは無いなと思ってたから、その気持ちは分かる気がする。でも、実際には、大多数の人がそれぞれの置かれた環境の中で、身の丈にあった楽しみ方をしているんだよね。そういう人たちがたくさん居なきゃ、一つのジャンルとしての隆盛はない。当たり前のことなんだけど、そう思うようになって、大会に出たりはしないけどほどほどに楽しんでいる、「中途半端」もいいかな、と思うようになった。ちょっと話がずれたけど、ウメハラは、プロになって思い切りプレイできる今となっては「引退」を考えることはないんじゃないの？
ウ：いや、ところがねモリカワさん。人間環境が変わると「引退」を考える別の理由が出てくるんですよ。

"ガキ大将"の座、陥落のウメハラ少年が惨めな体験から学んだこと

モ：そういうもんですか。ちょっと想像付かんなー。
ウ：「引退」を考える理由を話す前に、ちょいと子供のころの話をしてもいいですか？
モ：関係ある話なら、いいんじゃないですか。
ウ：ありますあります。関係ありまくり。
モ：はいはい。じゃあどうぞ。
ウ：私こう見えても中学生くらいまでは体力に自信がありまして、ちょっと古い言い方になりますが「ガキ大将」っていうんですか？　学校の中ではそういう扱いでした。
モ：いじめっ子だったのは聞いてますけどね（笑）。それは初耳ですね（笑）。
ウ：今からは想像付かないだろうね。でも本当です。子供にとってケンカの強さって絶対じゃないですか。そりゃーもう威張ってました。そのころ同級生の間で腕相撲が流行してたけど、負けた記憶はないですね。
モ：お前の態度のデカさは、そっからきてんのか（笑）。
ウ：今なんてかわいいもんだよ。今の三倍は態度デカかったね（笑）。とはいっても皆が部活に打ち込んでる間も、俺はゲームざんまいだったから、徐々に力の差が埋まっていったわけです。
モ：そりゃそうだ。だれか早く下剋上してくれ。
ウ：あるとき学校で「○○、今ならウメハラに腕相撲勝てるんじゃね？」っていう話になりまして。その○○なんですが、部活頑張っちゃってるもんだから腕太ってぇんですわ。
モ：おーいいね。○○頑張れ。
ウ：そのとき俺は思ったわけ。「絶対負ける」って。だから体調が悪いことにして逃げた。
モ：クズだね。君は。
ウ：いや、あなたそういいますけどね、ガキ大将の地位を失う恐怖がわかりますか？　しかも、相当威張ってたからいじめられちゃうかもしれないじゃん。
モ：それは自業自得だろうが。
ウ：何回かは体調のせいにして回避したんだけど、ついに勝負させられるときが来てしまいまして。まあ、そのころには俺より強いのが三、四人は居たから○○には当然勝てるわけもなく。惨めな思いをしたもんです。
モ：いやーすっきりした。いつ聞いても悪が滅びる話はスカッとするね。
ウ：ここから話はゲームに戻るんだけど、ちょうどその時期、あるゲームの全国大会で優勝した人と知り合いになったのね。全国大会の時点では確かにその人はうまかったんだけど、努力を怠ってたせいか、その後、ほかのプレイヤーにどんどん追い抜かれてしまった。
モ：あーよくある話だね。大きな大会で勝つと、守りに入るっていうパターン。
ウ：そうそう。そんで何かしら理由をつけては対戦を避けるわけ。だれの目にも逃げてるのは明らかなんだけど、本人だけはうまくごまかせてると思ってる。
モ：ガキ大将だったあなたと全く同じじゃないですか。
ウ：そう！　俺もそのことに気付いた。これ、俺じゃん……って。俺がやってたことって、他人から見るとこんなにもカッコ悪いんだな、って反省した。もし、俺がいつの日かチャンピオンになっても、他人の挑戦から逃げるようなチャンピオンにだけはならないぞって強く思ったんだよね。
モ：なるほどね。でも、それと「引退」がどう結びつくわけ？
ウ：プロになった今では他人の評価ってやつが結構大事じゃん？　俺はそういうの気にしない方だけど、スポンサーの事とか考えると一般受けも大事かなって頭をよぎるわけよ。
モ：普通はプロじゃなくても他人の評価を気にするからね。無理もない。
ウ：そうなるとさ、「一番強い」っていうことよりも「一番強いと思われてる」っていうことを大事にしてしまう可能性があるでしょ。
モ：うーん。その立場になったらほとんどの人がそうなっちゃうんじゃない？　俺はそういう人たちを責める気にはなれないなー。ましてやウメハラはプロとしてスポンサーが付いた。ということはその企業の看板を背負っていることになるわけで、自分がどう思われているかは、自分だけの問題じゃなくなってくる。
ウ：そうだね。プロになると他人の評価がダイレクトにお金に結びつくしね。でもね、今の俺の立場があるのは子供のころの体験を元に、努力を怠らなかったからでしょ。そして、俺はそのころの自分に感謝をしているわけ。それなのに、他人の評価が大事だという理由で挑戦者から逃げたり、力のある人間を表に出さないよう妨害したりするのは自分に対しての裏切りになっちゃう。そういうことをするようになったら終わりだなと。もし、そうなったら皆さんどうぞ俺を格ゲー界から追放してください（笑）。
モ：なるほどなー。それにそうなったら本人が苦しいだけだしな。かっこいい覚悟だと思います。
ウ：そりゃどうも（笑）。じゃあ、今回はこんなところですかね。
モ：はい。ありがとうございました。

今月のウメハラ

いよいよ、世界最大級の格闘ゲーム大会"Evo2011"が近づく（7月29日～30日。アメリカ、ラスベガスで開催）。この大会をプロ活動の中心に見据えているウメハラの動向が気になるところだ。その折り、facebook『マウカプ3』公式ページでウメハラのビデオレターが発表された。『マウカプ3』で"Evo2011"に参戦することへの心意気を語る動画、すべてのファンに見てほしい。URLは欄外参照。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」でメインの質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、MadCatz社提供のプレゼントがあるぞ！　コーナー冒頭のメイン質問採用者に同社製レバー"FightStick Tournament Edition"を。また、簡単なQ&Aやその他の投稿採用者には、MadCatzのグッズをもれなく進呈！　悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージを待っている。どしどし寄せてくれ！
募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・レバーの希望機種（PS3かXbox 360）を明記の上、お送りください。

ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S White
SUPER STREET FIGHTER IV version for PlayStation®3



ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S BLACK
SUPER STREET FIGHTER IV version for Xbox 360®



※採用者プレゼントは写真とカラー、モデルが異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

MADCATZ®

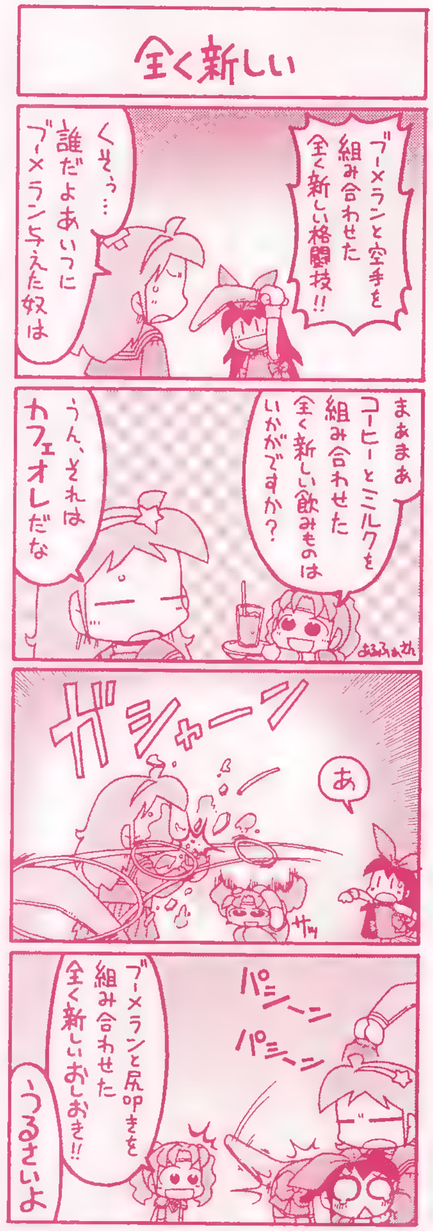
∴動画"EVO 2011, A Message from Daigo"／[facebook] http://www.facebook.com/marvelvscapcom3/posts/164972413565187
[YouTube] http://youtu.be/LL7W3WzPUb

ついに単行本がこの夏に発売決定!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々







[ブーメランと空手を組み合わせた]
本文とはあまり関係ありませんが、その昔ブーメランと空手を融合させた主人公が闘う『風雲黙示録～格闘創世～』という作品があったそうな。しかもこの5月にはWiiのバーチャルコンソールで遊べるようになったのだから世の中分からない。

[武器を持った奴が相手なら]
自分も武器を持てばいいじゃない、とか言っちゃいけない。

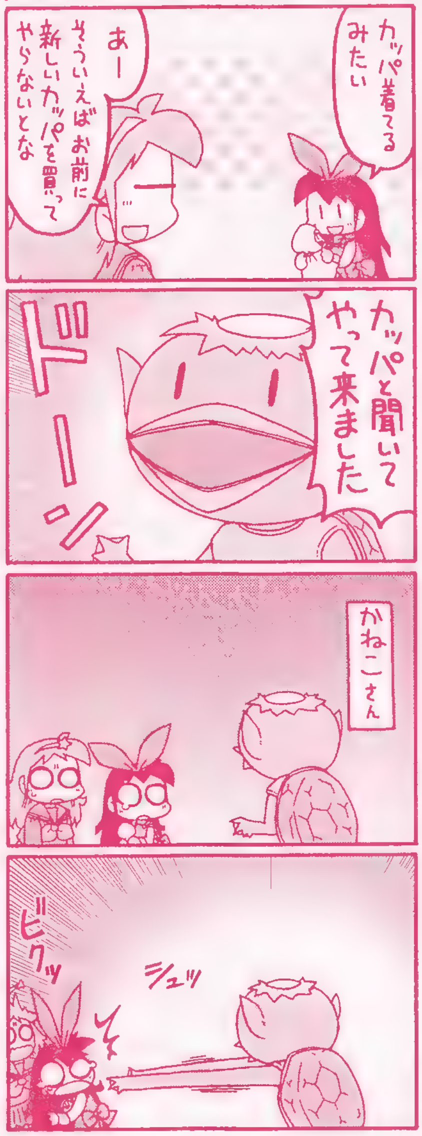
[ツッコむところが2つある]
ヒント1:あて菜さんは悪くない。
ヒント2:そもそも使ってない。

IKaPlofile
ハイフル平原で産湯をつかい、[illegible]目覚め、ノルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「FSすりーさん」(マイクロマガジン社)など業界各所にてムーブメント発生中

解説



大江戸ふぁいと



まっぷたつ



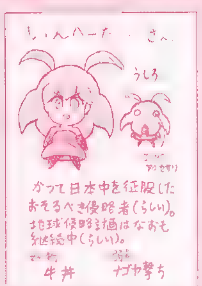
[解説]
自分の漫画のネームのどこが面白いのかを編集者に説明する漫画家ほど悲しい生き物はいない。

[大江戸ふぁいと]
本文とはあまり関係ありませんが、なんでそうなっちゃうの、本当に大丈夫ですかと問いたくなる格ゲーが昔あったのです。

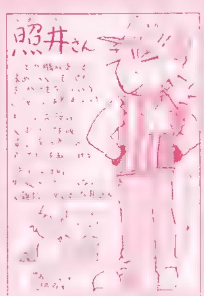
[まっぷたつ]
大江戸なのに洋ゲーテイストなのがカネコさんイズム。あと霞さんのかわいさは異常。ふぇいたりてぃ!

えすえぬNEWS 「えすえぬ家」単行本は8月11日発売!!

ついに決まった、「えすえぬ家の人々」単行本! 上記の通り、8月11日の発売で決定しました。内容は描きおろし満載、企画もの満載のお祭り的なゴージャス仕様でお送りします。しかも、あのキャラクターのコラボも実現しちゃったり、某夏の祭典、コミックなんとかマーケットの日に何かが起こるかも? とにもかくにも詳細は次号にて! これからも応援よろしくお願い致します!



(奈良県/てつみんさん)



(島根県/ヤングムーンさん)


(福岡県/赤松セリさん)



(広島県/森本マイヤーさん)

俺にゲーム

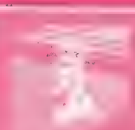
ディープにアーケードゲームを語りまくるこのコーナー。今回はアルカディアライター陣において「2D美少女ゲー神」と賞賛されまくる時代の落とし子、よるよるさんが『クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡』を熱筆！



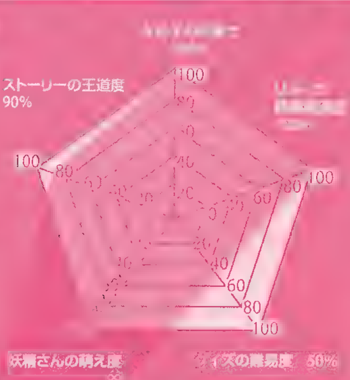
クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡

■メーカー　：カプコン	■稼働　　：1996年9月
■ジャンル　：クイズゲーム	■使用基板　：CP System Ⅱ
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン	■移植版　：セガサターン、プレイステーション、iアプリ、EZアプリ、Sアプリ

今月のゲーム野郎
ゲームライター
よるよる



[illegible]るゲームライターだったり、インテ[illegible]よなく愛し、暇があれば出かけてい[illegible]



プロゲーマーが話題のアーケード界。この俺もどこかにスポン[illegible]当に幸せ。『虹色町』ファン仲間が増えてくれるとうれしいな。

何度でも、俺に虹色町を語らせろ！

このコーナーがまだ1ページだったころ、俺は『クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡』（以下『虹色町』）を取り上げました。そして今回、「また書いてみないかい」と話を振ってもらったので、ちょっと考えて「『虹色町』なら」と返事をしました。この作品以上に、長い年月と、お金をかけてやり込んだアーケードゲームもいくつかあります。それでも、このコーナーに書くなら、これしかないって思ってしまう。俺にとって『虹色町』はそんな作品です。

『虹色町』が発売されたのは、今から10年以上前。当時、もうギャルゲー好きとして覚醒していた俺は、発売前の情報を見て「めぐみちゃんがかわい過ぎてヤバイ」という何がヤバいのか分からない結論に到達しており、地元のゲーセンで稼働したその日にゲーセン友たちを『虹色町』の台の周りに集めてプレイを開始しました。当時の俺のゲーセン仲間というと、ギャルゲーにお熱なやつなんて全然居なくて、格闘ゲームでも普段使うキャラクターは、チョンマゲの生えたおっさんとかなんかおどろおどろしい鎧武者とか、不思議な趣味をしたやつらばっかりでした。そんな、格闘ゲームにコインを入れ続ける対戦ジャンキーたち（俺含む）を集め、知恵を絞って、クイズゲームのクリアーを目指す無謀なプロジェクト。何でそんなことをしたかというと理由は単純明快、当時の俺はしがない学生で、親からもらったお小遣いでゲーセンに通っていたわけで、一人でプレイするよりは、何人かいた方がクリアーも楽になるんではないかと思ったからです。それに、内容はどうあれ、クイズゲームって皆でやると盛り上がれるんです。そんな空気もあり、友達も最初は、またギャルゲーかよ、まぁ暇だし付き合ってやるか的なノリで付き合ってくれたんですが、しばらく時間がたつと、「この娘はあんまりやなぁ」とか「俺は嫌いちゃうけど」とか、「いや、サキちゃんでしょ！」とか、さもギャルゲー仲間のような会話を繰り広げてるんですね。これは当時の俺の中ではかなりの衝撃で、ギャルゲーをいくら薦めてもやってくれなかった友人たちが「サキちゃん」とか言ってるんですよ。その空気に気付いたときの、心が震えるような感覚、本当に気持ちよかったです。後から、他のギャルゲーを薦めたら、「やらんわ」と断られましたけど（笑）。

毎日対戦していた格ゲー仲間たちとギャルゲー話で盛り上がるきっかけに

やり込みはゲームだけじゃない

今の時代に、萌えとかアニメとかギャルゲーとか言えばまず、グッズなんです。またわけの分からんことを言い始めたなと思ったあなた、今のオタク（少なくとも俺）は、好きな作品のグッズは、できる限り集めるという鉄の掟を自らに課している場合が多いのです。そして俺も、グッズはあわよくば鑑賞用、保存用、もしもの時用（もしものときに備えて、実家に保存しておく用のもの。21歳のときにこのシステムが母親と父親にバレるという黒歴史アリ。実家におれ名義で送った段ボールは開けないでねと言ったのに……涙）の最低三つないと不安で仕方がないという、現代オタク人に課せられた病とともに日々を過ごしています。

しかし、このゲームが発売された当時、先にも書きましたが俺はお小遣い生活者。同じグッズを何個も買う余裕なんて無いわけです。加えて、グッズの情報にも今ほどアンテナを張っていたわけではなく、当時の俺が知らない間に、数々のグッズが出てしまっていたんですね。そして、グッズを割と自由に買えるようになって、調べて知ってしまったんです。ノート、ピンズセット、ノベル……、当時にしては、珍しいほどグッズが発売されていたということを……。そして俺が気付いたときには、もう何年も前に販売終了という状況。その日その瞬間、いくつかグッズを持ってる程度で満足していた自分を恥じ、『虹色町』グッズを集める戦いがスタートしたのです。その戦いは、今なお継続中です。あるショップの、家庭用購入特典として配布された湯飲み、だれか持っていませんか（笑）。

補足1　※電源パターン：電源をオンにしてから時間や特定の入力を利用し、ゲームの動作を一定にする方法のこと。シューティングゲームやクイズゲームのハイスコアを狙う際は、この電源パターンを前提とした攻略も多い。『虹色町』では、シンクロ連射を利用し、問題の正解が振り分けられる位置をパターン化することが可能。

を蘇らせろ!!

ついつい続けてコインを入れてしまう

地元のゲームセンターでの稼働日から、全キャラクターをクリアーするまで毎日のように、友人たちとひたすらプレイを続けました。初日は俺がお金を入れて、ひたすらコンティニューし続けて、めぐみ、久美子をクリアー。でも次の日には、「サキちゃんは任せろ」と1000円札を両替した友人が筐体の1P側に座っている……。当時ゲーセンのクイズゲームといえば、どれもこれも俺らみたいなクイズ素人には難しいものばかり、子育てにかかるお金の多さにびびらされるような作品が目立つ中、この作品は良心的な難度だとプレイしている皆が気付いていたんですね。クリアーまでにいくらかかるか分からないという恐怖も無く、ゲームを楽しめました。クリアーに使う金額は、回を追うごとに減っていき、最後に残ったシャルロッテをクリアーするころには、コンティニューの回数がどんどんと減っていく。そこで、また当時、アホな俺が言うわけです。「俺、このゲームワンコインクリアーできるまでやり込む」とかね。

この勢いだけの発言から、ワンコインクリアーを目指して日々コインを投入し、間違えた問題はノートにメモるというゲーセンライフを始めた。そんな俺に対抗心を燃やすやつまで出てきて、皆で問題を覚え続ける日々。最終的に5人の格闘ゲーマーが、ワンコインクリアーを目指して日々ゲーセンに通い詰めた。「ストZERO」シリーズでコンボの練習ばかりしてた奴らが、毎日クイズゲームの台の周りに居るのは、ある意味異様な光景だったかもしれない。皆で学校の勉強よりも必死にクイズに取り組んだ結果、全員が一カ月しないうちにワンコインクリアーを達成できた。クイズゲームをやり込んでいる人から見たら、そんなに難しいことじゃないんだろうけど、当時の俺らにしてみれば、新しいジャンルを手探りでやり込んでいく実感と、それを達成できた充実感でいっぱいだったのだ。その後、ハイスコア攻略をする人々の間で電源パターン（※1欄外参照）が話題になったりもしたけれど、徳島の行きつけのゲームセンターにそんなことをやらせてくれる環境は無く、ワンコインクリアーを達成した後も仲間内で自力のハイスコアを競い合ったりもした。『虹色町』はその絶妙な難度が、繰り返し遊ぶことの面白さにつながっていた稀有なクイズゲームだったんです。

ワンコインクリアーを狙おうと思わせてくれる当時にしては易し過ぎるクイズゲーム

本誌はアーケードゲーム雑誌ですが……今この作品を遊ぶなら家庭用版で遊ぼう!

さて、そんな『虹色町』ですが、しっかり家庭用が出ております。セガサターン版、プレイステーション版、そしてここ数年の間にリリースされた携帯アプリ版、どれもよく出来ています。アーケード版と家庭用版の作品では、ヒロインの名前が変わっている（※2）というのはかなり有名な話でもありますが、それよりももっともっと大事なのは、家庭用版は「妖精さん」、「リンツ」ルートが増えていることなんです。そう、この『虹色町』プレイヤーが最も顔を合わせるであろう二人と、恋愛ができてしまう。当時、移植版を買ったときのこの喜びは凄まじく、妖精さんルートのプレイを録画して保存したりしていました……。そう、俺はゲーセンで『虹色町』をプレイしているうちに、気付いてしまっていたんです。このゲームで一番かわいいのは、「妖精さん」じゃないか、と。しかも、この家庭用版で追加された妖精さんルートが、他のヒロインにひけを取らないほどよく作り込まれているんです。エンディングとか、思い出しただけでキュンキュンきます。しかも、最後は妖精さんがとんでもないことに……。

とりあえず、この記事を読んでいるすべての人は、今から家庭用版『虹色町』をやるべしっ！　まずは、据え置きハードのもので遊んでから、携帯アプリ版というのが理想でしょうか。テレビ画面で、ヒロインたちをじっくりと眺めてください。この記事を作るために、ついさっきこのゲームをまたやり直してみたんですが、何かすごいってこのキャラクターデザインと画面の「塗り」、古くささを感じないんです。ギャルゲーを遊びなれている人にも、ぜひとも遊んでもらいたいです。そして、『ストIV』や『モンハン』のカプコンがかつて作ったギャルゲー（クイズゲームだけど）って、こんなんだったんだと、若い人にも知ってもらいたい。ちょっと遊べば、当時の制作陣の本気が、ひしひしと伝わってきます。だって、今遊んでも、こんなにも面白くて、わくわくするんだもん。



あれから10年以上の時がたってもまだ「萌え」を感じるデザイン

夢と希望と野望

私、よるよるは、この作品の携帯ハード向け移植と続編を熱烈に希望する！今の技術で、この作品を作ってほしいと、ずーっと思っています。そう思っている間にも、技術はどんどん進んでいて、某3Dハードなんかに移植されて、画面から妖精さん飛び出してきたら、俺とか萌え悶えて死んでしまうんじゃねとか思っているわけです。そんなわけで、皆さまも今後、『虹色町』のことを語り続けていきましょう。開発者さんの耳に届くまで（笑）。

もう一つの野望というか希望は、本誌に『ギャルズアイランド』というコーナーがあるんですけど、これは毎回素敵なイラストレーターさんが、好きなアーケードゲームキャラクターを描いてくれるコーナーなんです。打ち合わせにいくと、「カプコンさんの女キャラクター好きですよ」とおっしゃる方もたくさんいらっしゃって、その言葉を聞くたび、「『虹色町』のだれそれを描きたいです」と宣言してくれるのではとか思ったりするんですが、いまだその名前が挙がったことはありません……。もちろん、今までにこのコーナーで描かれたキャラクターも皆、スーパーかわいいんですけど、俺の初恋とも言えるこのアーケード作品が、いつかこのコーナーに登場しないかなぁと思って、願っていたりします（笑）。



独断と偏見のキャラランク

アルカディアと言えばキャラランク。今月号でも、いくつかのゲームのキャラランク記事をお手伝いさせていただきました。そしてそれらの記事を書いているときに思ったんです、これは俺の独断と偏見と趣味を全開にした『虹色町』でもキャラクターランキングをやらなければならないと！

まず、Sランク・妖精さん、これはもう、使用禁止キャラクター。かわいいし萌えるし露出度とか危ないし、アーケード版では実際攻略できないし。次いでAランク、ここは安定感ある立ち回りでメインヒロインオーラに溢れる、めぐみちゃんとほかのゲームへのゲストキャラクター出演経験もあるサキちゃん。『MARVEL VS. CAPCOM 3』にも出してほしかったです！　Bランクは混戦状態、俺もこの歳になり、真由美先生の魅力が分かるようになりました。Cランクは、俺はいわゆるロリにコンというやつではありませんから、12歳の少女を恋愛対象として見ることはできません。妖精さんは年齢不詳ですからね。リンツは妖精さんをいじめるから、お友達になれません。異議、異論のお便りお待ちしております！

『虹色町』キャラクターランキング
2011年5月中旬Ver.

妖精	S	強
めぐみ、サキ	A	
そのほかのヒロイン	B	
シャルロッテ、リンツ	C	

※同ランク内での差は無い。

欄外2　※ヒロインの名前の違い：アーケード版のヒロインたちは、製菓会社の名称をモチーフにした名前・名字だったが、家庭用版では、森次、藤倉、潮崎、想鐘、咲良、小嶋、シャーロットと、名前が変更されている。

海の王様

猛者通信 〜雪の魔王編〜

ナイロン26号・ゲームブッケルの逆襲

2年後に「逃げときゃよかった……!」と後悔することは目に見えているものの、ウィニーデッキに対して守りに入ることは難しく、マナカーブのバランスをよく考えておくべきだろう。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

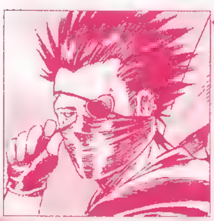
登場人物みたいな



まさ
ダップセの原稿が遅い方のマセルです。地デジ化に伴い久々にテレヴィジョンを買い換えてみたものの、ゲームをやってる時間が多くて地デジ関係、ねぇ。



ケソ
ダップセの待ち合わせに遅れる方のケソリです。トリスターもヒーローのスポンサーになりたいのですが、いくらくらいかかるのか教えてほしいよー



タキョス
「鉄拳」新シリーズのスタートで、再び多忙な日々に突入した。しかし気になるのは霞ケ浦の情勢であるからして、気楽に釣りに行っていいものか悩む。

FISH ON : 01

あの日見た熊の名前を僕たちはまだ知らない

Space Truckin'.

まさ　今回の猛者はイニシエ遊技のゲームブックを開催するッッ!

タキョス　いきなり過ぎるだろ! 確かに昔、『ドルアーガの塔』や『ゼビウス』のゲームブックがあったんで、アーケードに関係無くはないけどさ。

ケソ　そもそも「ゲームブックって何?」って層が地球人類の99%を占めておるのではないか説。

まさ　簡単に説明すると、文中に書かれた選択肢を選びながらストーリーを進行させ、エデギにたどり着くのが目的さね。今回は特別に、我がオリジナルゲームブック『グリズルストライダー哲』を用意してみた。特A級グリズルストライダーの哲(ヒグマ)が繰り広げる大興奮の冒険活劇だっぺれ〜。以下お話。

〜ストーリー〜
マタギコタン村で生まれた哲はスクスクと育つ。幼少はグイスケと過ごした。そしてついに天下一鮭捕会(第3057回)に出場することが決定。どうなってしまうのか。

まさ　ささ、遠慮無く遊ぶがいい。文末の選択肢を選んで、該当するコマに飛ぶのじゃよ。

タキョス　……ま、やってみっか。



START

1　大会はサンクトマタギブルクで開催される。さて、交通手段はどうする?
●1970年代のデパート屋上によく見られたダソボ風ライドマシン(著作権違反)→2へ
●残酷巡洋艦ぐずしお→3へ
●まずは月ノ稚内まで徒歩で行く→4へ

2　マシンに乗ろうとした矢先、小銭が無いことに気付く。コインシューターを力ずくでこじ開けて、ヒゲでクレジットを入れようとするが、警備員に見付かってしまった!　どうしる!?
●真摯に事情を説明→5へ
●クマなのに脱兎のごとき軽やかさで逃げる→6へ

3　順調に航行を続けるぐずしおであったが、対艦装備の振動ミサイルが暴発した。たまたまミサイルのそばにいた哲は遠くへ飛ばされる。たどり着いた場所はガルミート遺跡だった。
●ガミルート遺跡を探索してみる→7へ
●この場を後にする→10へ

4　月ノ稚内からは飛行機や地中ドリル船などの交通手段があるが、哲は気まぐれに泳ぐことにした。海の水は冷たく、哲の意識は朦朧(もうろう)としてくる。このままだと死、あるのみ。何とか栄養を取らねばならない。迫り来る命の終わり……さて、どうする?
●海上の漂流物をあさる→8へ
●潜水して、海中に活路を見出す→9へ

5　警備員に通報され、哲は警察送りに。必死に事情を説明したものの、コインシューターをこじ開けた罪は消えない。これを追求され、器物破損現行犯および窃盗の容疑で逮捕される。クマなのに豚箱送りとなり、哲の野望はついえた。グリズルストライダー以前に、コインシューターに手を付けることはダメ、ゼッタイ。
→GAMEOVER

6　つかまったら熊鍋にされちまう……!　哲はひたすら逃げ続け、気が付けば見たことも無い町へとたどり着いた。シナビティールこの町が、天下一鮭捕会の大会会場となっているサンクトマタギブルグではないことだけは確かであったが、右も左も上も下も分からぬ有様。このままでは大会に間に合わないかもしれない!　さて、ここでどうすべきだろうか?
●通行人の胸ぐらをつかんで強引に話を聞く→14へ
●手近にあった民家の門をたたいてみるか→15へ
●困ったときのセーフティーネット、警察へと駆け込んだっしゃら→5へ

7　遺跡といえば所謂ダンジョンRPGの定番施設。世界遺産大好きっ子でもある哲は、引き寄せられるように謎の古代遺跡へとやって来た。例によって、遺跡の入り口には門番の警備ロボが厳重な警備を固めていた。ロボは哲を確認するなり、ホバリングしながら接近し、音声合成(パソピア7で作成)で「合言葉は?」と聞いてきた。ロボの銃口は哲の眉間を狙っている!　うかつなことを答えると、ここで命を落としてしまうかもしれない!　さあ、何と答える?
●イロイッカイズツ→11へ
●G13→12へ
●カモメ→13へ

8　なななななんと、運良く漂流物の中からプルセスドリンクを発見した!　ゴキュスと飲み干して元気回復!!　賞味期限が切れていたものの、こまけえことは気にしないのが哲のいいところ。緊急事態が訪れた場合の脱糞泳法も念頭に置きつつ、気を取り直して旅を続けよう。
→19へ。

9　海底で芳醇な海の幸を発見した。舌なめずりをしつつ近寄るが、カニのハサミで鼻を挟まれて仰天。哲は緊急浮上し、あまりの痛さに海上を跳ねながら逃げ回る。そうこうしているうちに、大きな戦艦を発見。それは残酷巡洋艦のぐずしおだった。哲は喜んで乗り込んだ→3へ

10　ガルミート遺跡をスルーして、その場から立ち去った哲だが、行く手には暗い森が広がっていた。適当かましてそこら辺を歩き回るうちに、哲は今居る場所が一体全体どこなのかが、よく分からなくなってしまった……。うっそうとした森をひたすら歩き続けたが、一向に出口が見付かる気配は無い。――その後、哲の姿を見た者は居ない。
→GAMEOVER

11　「イロイッカイズツ」とドヤ顔で告げた哲。ロボはうんうんとうなづいて、入り口を通してくれたZO。
〜マメ知識〜
『ブラックオニキス』の色付きダンジョンの謎解きはFM版だけムチャクチャ難しく、本来の正解であるカラーコードじゃなくて、何と虹の順番通りに進むというものだったのだ!　ムダな知識を得たところで次に進もう→16へ

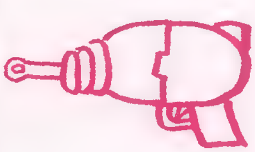
12 「G13」と答えた哲であったが、警備ロボはシブイ顔で言った。「キャベツ奉行の裏をかくならそれでOKさね。でも、あ、こりゃ、ここではNGっぺれ〜」とロボは回りくどく告げた。破壊衝動に駆られながらも、オン・ビン派の哲は拳を押さえつつ、再び回答を探ることにした。→7へ戻ろう

13 「カモメ」と答えた哲だったが、警備ロボはシブイ顔……。「ここがミナトならそれでOKじゃね？　つーか、ダンジョンだからよココは。分かったかヤス」とロボはのたまう。知らぬ間に連続殺熊事件に巻き込まれていた予感に苛まれつつ、哲は再び正解を探り始めることにした。→7へ戻ろう

14 通行人の話では、この町はマタギコタンから北西280kmにある寒村ラッペリズリだという。ついでに言えば高名な砂時計職人である、ペロ太の故郷でもあった。ここはどうするべきか？
- ●職人で知られるペロ太に会いに行く→17へ
- ●サンクトマタギブルグへの最短ルートを検索する→18へ
- ●マタギコタンに戻る→1へ

15 民家にはだれも居ないようで、あまつさえドアには鍵がかかっていない様子。これは機関の罠なのか――!?　警戒しつつも、慎重に哲は侵入したが、その瞬間民家に異変が起きた。時空が歪み、ワームホールが発生。哲はイベントホライズンを経由して、空間を超越してしまった。哲が意識を取り戻すと、見たことも無い遺跡の前に立っていた→7へ

16 コウモリを追い払い、蛇を撃退し、釣り天井をかわし、岩のトラップから逃げ、遺跡内での冒険百連発を満喫する哲。そして最奥部で、幻の神具「フォゴットンスーペルガン」を発見！　これさえあれば天下一鮭捕会は優勝間違い無しだーゾ、と盛り上がる哲。そこに、おあつらえ向きに謎の小型艇があったので、意気揚々と乗り込んでみるか→20



17 ペロ太は大会時間を測定するための砂時計を作り続けてきた職人である。大会の空気を感じておくためには、ぜひとも会っておきたい人物であったのだが……ペロ太は不慮の事態に備えて、既にサンクトマタギブルグへと出発した後であった。哲は「オゥマイガーッシュ」（『ファイナルファイト』2面のボーナスステージに登場するマッドギアメンバー）と途方に暮れたのであるが、しかるのち鼓膜も破れんばかりに手鼻をかみつつ復活。寒村・ラッペラズリにあるカードショップにて大量のレアカードを転売用に買いあさった後、元気を取り戻してペロ太の後を追いかけた。→18へと急ごう！

18 天下一鮭捕会の会場であるサンクトマタギブルクへは、ラッペラズリからだと月ノ稚内を経由して行くのが一番いいルートであると思われた。ラッペラズリを後にする際、これみよがしに村人たちにシャドーボクシングを披露した後、哲は小走りで月ノ稚内へと向かっていった→4へ急げ

19 ついに天下一鮭捕会に会場入りを果たした哲。先に来ていたグイスケは哲を見付けるや、いきなりイグナイトファンゲルを繰り出してくる。それをヒョイとかわした際、グイスケはもんどり打って倒れて捻挫。揚げ句リタイア。これで事実上のライバルは消え、哲は難無く優勝した→21

20 フォゴットンスーペルガンは発信器の役目を持っており、だれかが起動した瞬間に宇宙からの使者が現れる仕組みになっていた。哲は謎のUFOに拉致られるものの、宇宙人の母星で試練を乗り越えた王として大歓迎を受ける。結局哲は地球には帰れなかったのだが、異星にてその後の人生を幸せに過ごしたのだった。
→GAMEOVER

21 天下一鮭捕会で見事に優勝した哲には、賞品として鮭5年分、蜂蜜7年分などの豪華賞品が贈呈された。しかし、大会委員長のグリーズは表情を険しくしてこう言い放った。「哲よ、次は宇宙一鮭捕会だな、貴殿のさらなる活躍を期待している」。さて、宇宙一鮭捕会に出場する？
- ●もちろん出場する→22へ
- ●めんどいのでパス→23へ

22 「出場する」と答えた瞬間、ギャラリーから天を衝くような歓声が巻き起こった。ほどなくして黄色い救急車によく似た謎の宇宙船に乗せられて、宇宙一鮭捕会が開催される「マタギベア星雲」に向けて旅立って行った哲。果たして、宇宙の果てで哲を待ち受けている大冒険とは一体……!?→24へ

23 「パス」と答えた瞬間、ギャラリーから天を衝くような歓声が巻き起こった。ブーイングを予想していたのに、実に意外な結末だった。それもそのはず――哲の記憶ひいては人生そのものは、暗黒星雲の使者によって引き起こされた幻覚だったのだ!!!!!
→1へ戻る

24 マタギベア星雲で待ち受けていた激闘は、テキストに換算するとファミ通文庫100冊ぶんにも及ぼうか、というほど長く険しいものだった。戦いの果て、哲は宇宙一鮭捕会を制し、最大級の栄誉を勝ち取ることができた。地球では伝説のマタギとして語り継がれることになるが、まだこの先には「銀河一鮭捕会」が待っている……。グリズルストライダー哲の戦いは、まだ始まったばかりさね。
→END

FISH ON : 02

戦い終わって
〜神々の黄昏〜

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　フェフェフェ。こってり楽しめたろう。中学時代、オリジナルのゲームブックシナリオをこさえて学友に強制遊技させていたあの日を思い出すわい。

タキヨス　なんつーかその、ゲームブックっぽさはそこはかとなく感じられたんだが、いかんせん雑な作りだなオイ。

まさ　テキストベースなので、いくらでも拡張できることも強みさね。

ケソ　これをきっかけに、ゲームブックとか復活しませんかね。ケータイアプリとかじゃなく、紙でやるのがいいんですよね。

まさ　電源が要らないゲームなので、停電のときでも遊べるのがIKG。

タキヨス　しかし質問なんだが、途中で出てきた砂時計職人のペロ太はどこに行ったんだよ？

まさ　あ。

〜つづく〜



釣りキチ編集便り

おはヨーグルト、タキヨスだっぺれ〜。ケソりが紹介文でカスミ（霞ヶ浦のこと）の話とかするから、またぞろ釣りに行きたくなってきちゃったじゃないのさ！　なんで掟を破るのさ（ザブンクル）!?　それはさておき、何やらGWから渋谷のハイテクではチャーバー FSが100円2プレイング可能なわけでして、そりゃあ毎日大変な盛り上がりを見せて候。俺もひさびさにヒゲ漁師を使ってトーキック出しておりまする。

猛者っ子通信

ブセにやってほしい企画や、やらせたい御ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたサイドブックキックには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに
あて先
〒102-8431
もしくは電子メールにて

アーケードサウンド調音団

Text：げっつ☆先生
イラスト：ワンカップP

アーケードゲームに関する音楽情報をお届けする当コーナー。今月はアーケードになじみの深いスーパースィープの若手、『まもるクンは呪われてしまった!』のコンポーザー安井さんと、さらなる若手の江口さんに注目したぞ!

今月の「ただいま調査中！」

じめじめ〜っとしたこの季節。だけどホラ、雨音だって素敵な音色のひとつです。カエルさんの合唱も始まって、気が付けばちょっとした音楽会。

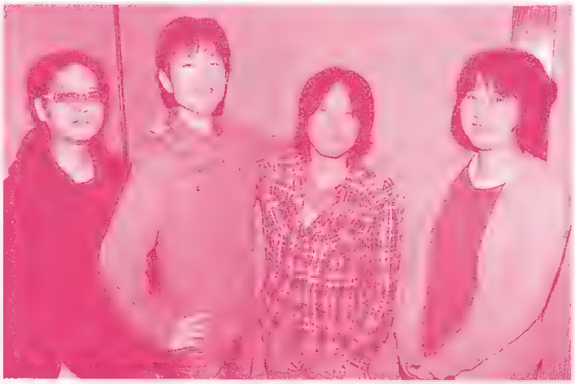


音魂の源泉!

クローズアップ ゲームサウンドコンポーザー Vol.2

ゲームサウンド職人集団 スーパースィープ

レジェンド × ニュージェネレーション クロストーク!



スィープメンバーの若手クリエイター、安井、江口、両名にお話をうかがうべく、お目付け役として細江さんと佐宗さんにも出席していただき座談会を敢行。世代ごとの音楽観に迫る!

プロフィール
写真左より、細江慎治（株式会社スーパースィープ 代表酒取締役社長）、安井洋介（サウンド部 部長）、江口孝宏（サウンド部 平民）、佐宗綾子（取締役 サウンド番長）（敬称略）。2000年に設立された、主にゲーム関係のサウンドを音楽から効果音まで幅広く制作するクリエイター集団。また、ゲーム音楽CDの企画や制作なども手掛けている。今回お話をうかがった安井氏は30代、江口氏は20代前半（!）と、世代を問わずメンバーがそろう。

新世代コンポーザーの原点はSYSTEM86とJAZZにあり!?

――お二人がゲーム音楽に触れたきっかけを教えていただけますか。

安井 もともと好きなファミコンのゲーム音楽を小学校で何人かと大合唱したりはしていたのですが（笑）、そのうちに友達とMSXでも遊ぶようになっていったんです。その中にいたゲーム音楽好きな奴からサントラを貸してもらって、『源平討魔伝』や『妖怪道中記』、『アフターバーナー』とかを聴くようになったんですよ。最初は何だか面白い音楽だなあと思っていたんですが、いつの間にか耳コピして音楽をプログラムで打ち込むようになってました。

――江口さんはいかがですか？

江口 もともとゲームは大好きだったんですけれど、小学校4、5年のころに遊んだ『サガ・フロンティア2』の音楽がすごく耳に残ったんですよ。そこからゲーム音楽というものを意識し始めました。

佐宗 江口は小さいころから、めちゃくちゃ渋いJAZZ系の音楽を聴いていたらしいんですよ。パット・メセニーとかキャロル・キングとか。

江口 家でよく流れていて、それで気になって自分でも聴くようになったんですよ。

安井 すごいな、英才教育だな（笑）。

細江 年齢的におかしいよね。20代の口から出てこないよ、普通（笑）。

安井 江口は確かにちょっと変わってますよね。僕の場合だと、細江さんや佐宗さんをはじめとする当時のコンポーザーさんが聴いていた音楽を、ゲームを通して聴いていたということがいっぱいありました。例えばサントラのライナーに"某テクノグループが〜"とか、"フュージョンバンドが〜"とか書いてあったら、それを調べて聴いたりしてました。

めがてん&AYAサウンドから生み出されたチルドレン

安井 昔は打ち込んだデータを試聴するだけでも時間がかかって大変だったとかよく聞くんですけど、どれぐらいかかるものだったんですか？

細江 その度にロムに焼かなくちゃいけないから、だいたい10分ぐらいはかかったかなあ。

佐宗 間違っていたら、もう一度やり直しだ！ って。

江口 また10分待つんですか!?

佐宗 うん（笑）。

安井 それは耐えられない（笑）。トライ&エラーに時間がかかるのは、すごくつらいですよ。どれだけ試して、直してという工程を繰り返せるかが作品の出来につながってくると思うので、その状況であれだけの音を作り出していたというのはすさまじいものがありますよね。ものすごく根気が必要ですよ。

佐宗 当時、細江はよく技術部の人たちとやりあってましたよ。

細江 そうだっけ？（笑）

安井 音響的知識だったり、プログラム的知識といった音楽以外の知識も必要になってきますよね。

細江 昔のコンポーザーはプログラマーの延長だったからね。ただ、今と比べると開発期間だけは長く取れたから（笑）。

安井 今でもハードによって制約はありますが、ここまでやらなくても作れてしまいます。そうなるとそれぞれがどこまでクオリティを高くしたいのかという点が重要になってくるのかもしれませんね。

――細江さんから見て、若い世代のおふたりにゲーム音楽観の違いなどは感じるのでしょうか？

細江 安井はゲーム好きということもあって、僕たちが作ったゲーム世代のチルドレン色が強いんですよ。なのでこちらもまったく違和感はありませ

more infomation タイトー新旧の楽曲をゲストとのトークと共にお送りするUSTREAM番組「ZUNTATA NIGHT」の第3回目の放送が6/4（土）22:00 〜にあるゾ! ゲストは「タイトーレトロゲームミュージックコレクション」プロデューサー石見幸士さん（ティームエンタテインメント）と、元ZUNTATA、現在フリーコンポーザーとして活躍中の渡部恭久さん（STUDIO DUAL MOON）。詳しくはZUNTATAのHPをチェック→http://zuntata.jp/

細江＆佐宗の「レジェンド」× 安井＆江口の「ニュージェネレーション」。(敬称略)
才能と世代がクロスしたこれからの Super Sweep サウンドに超期待！



左:安井洋介
右:江口孝宏
若手ながらも、安井氏は2000年のスーパースィープ設立当時からのメンバー。そのころは各社の面接の際に、直前までそのメーカーの作品のサントラのライナーを読んで復習していたという。ちなみに某社の時は"ヌーベルバーグ"を読んでいたそうだ(笑)。

左:細江慎治
右:佐宗綾子
スーパースィープ設立当時はメンバーも少なかったため、安井さんにはいろいろな仕事をお願いしていたという。そのなかのひとつが『テクニクティクス』だったそうだ。ぜひ挑戦してみたいという江口さんのことも含めて、アーケード作品のサウンドはやりたいとのこと。



ん。多分同世代だったら、僕と同じようなことをやっているんだろうなという感じがするんですよ。

――では、江口さんに対しては？

細江　未知数ですね。まだ白紙のページがいっぱい並んでいる。そんなにがっつりと音楽教育を受けているタイプではないので、これから先いろいろと学んで面白い方向へ進んでほしいですね(笑)。

江口　頑張ります(笑)。

――安井さんにとっては、やはり細江さんや佐宗さんから受けた影響は大きいのでしょうか？

安井　すごく大きいですよ。ほかにも数え切れないほど好きなゲーム音楽はあるので、いろいろな方から影響を受けているのを自分でも実感しています。

佐宗　でも、どこを聴いても安井節になってるよね。

細江　そういったことを踏まえて、今の安井サウンドが成り立っているんだと思うんですよ。聴けばすぐ分かるもんね(笑)。

佐宗　あ、安井節きたー！　みたいな(笑)。

アーケードゲームの音作り制作のご相談承ります！

――今後の目標をお聞かせ願えますか。

安井　FM音源のような、昔のゲームミュージックみたいなことをもっとやっていきたいです。その上で僕にしかできないようなものを作り出せればと思っています。

――特に作ってみたいゲームのジャンルなどはあるのでしょうか？

安井　横シューですね。自分でもなんでだか分からないのですが、地形の壁は絶対に欲しいです(笑)。

一同　(爆笑)

江口　僕は自分一人で一本のゲームの音楽を作ることが目標です。あとは何といっても、アーケードゲームの音楽を作りたいです！

安井　アーケードゲームの開発会社様の中で音楽を発注しようと選定する機会があるのであれば、ぜひ弊社にご相談いただければご予算に応じてできる限りの対応をさせていただきますよ(笑)。

一同　(爆笑)

安井　実はこれって重要なことなんですよ。決められた予算の中でいかに良い音を作れるか。そこにはゲームの音を作っている人間だからこそ分かるという部分もあると思うんです。

佐宗　音に関して作り慣れていないというところからの発注であれば、いろいろなアドバイスも差し上げることができると思いますよ。

――それでは最後に、細江さんと佐宗さんから若手のお二人へ一言お願いします。

細江　安井にはこのまま"シューティングの安井"と言われるまで突き進んでほしいですね。

佐宗　江口はどう化けてくれるのかが本当に楽しみ。頑張って私たちに楽をさせてください(笑)。

INFORMATION

魂を揺さぶる最新作＆アレンジ盤!

これぞ安井節を堪能できる最新アルバム2点を紹介。FM音源＋PCMによって奏でられるエスカトスは、手弾きできないような16連符に代表される熱き80年代ノリを意識したというSTGサウンド！　本誌読者にもおなじみの『まも呪』は、シリーズ人気楽曲のボカロバージョンも収録されているぞ！



「エスカトス サウンドトラック」発売元:SweepRecord　発売中　価格:2,625円(税込)



「まもるクンは呪われてしまった!冥界活劇アレンジトラックス」発売元:SweepRecord　発売中　価格:2,100円(税込)

新着続々!　今月の最新アーケードサウンドニュース

仕様	発売日	タイトル／アーティスト	価格	収録曲	発売元
CD	発売中	POWER DRIFT ORIGINAL SOUNDTRACK	2,625円(税込)	全18曲	ウェーブマスター
CD	発売中	VIRTUA FIGHTER5 ORIGINAL SOUNDTRACK	3,150円(税込)	全71曲	ウェーブマスター
iTunes	配信中	モトス オリジナルサウンドトラック	1曲150円(税込)／アルバム400円(税込)	全26曲	NAMCO SOUNDS (http://namcosounds.com/)
iTunes	2011年6月8日	ホーンテッドミュージアム2　オリジナルサウンドトラック	1曲150円(税込)／アルバム1200円(税込)※予価	未定	タイトー (http://zuntata.jp/)
CD	2011年6月22日	ダライアスバースト アナザークロニクル オリジナルサウンドトラック	1,890円(税込)	全11曲予定	タイトー
CD	2011年6月29日	pop'n music 19 TUNE STREET original soundtrack	3,465円(税込)	全76曲予定	コナミデジタルエンタテインメント
CD	2011年6月29日	RADIUS OF PLANETS ／阿部靖広	2,800円(税込)	全15曲予定	コナミデジタルエンタテインメント
CD	2011年6月29日	タイトー レトロゲームミュージック コレクション1 シューティング クラスタ	3,360円(税込)	全57曲	ティームエンタテインメント

P PRESENT　今月は「VIRTUA FIGHTER5 ORIGINAL SOUNDTRACK」を3名様にプレゼント。応募要項はP003をご覧ください。『バーチャファイター 5』、『同 R』、『同 FINAL SHOWDOWN』の楽曲を収録した2枚組アルバム。ボーナストラックに「愛は潰えない」(『ハチスロ　バーチャファイター』より)を特別収録しているぞ。本誌P020 ～の攻略記事もチェックしよう!

『SNK ARCADE CLASSICS 0』を10倍楽しむ!

SNK Arcade Classics 0

スコアラー直伝！ 攻略のツボ教えます!!

SNK黎明期に発売されたオールドゲームを、20タイトルも収録した『SNKアーケードクラッシックス ゼロ』。今月はSTGの名作『ASO』をプレイする上で、重要なセオリー&テクニックなどをまとめて解説していくぞ!

SNK ARCADE CLASSICS 0
■対応ハード：PSP
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：バラエティ
■発売日：2011年4月21日
■価格：UMD版5,040円(税込)／ダウンロード版3,990円(税込)
■CERO：B(12才以上対象)

Text:伊勢猫

ASO

先進的な要素が詰め込まれた名作STG!?

1985年に発売されたSNKのSTGシリーズ初タイトル。地上物と空中物とで攻撃を使い分ける『ゼビウス』タイプのSTGだが、最大の特徴は斬新奇抜なシステムの数々といえる。20種類にも及ぶパワーアップ「ポイント」の存在にはじまって、「アーマー」と呼ばれる8種類の脱着可能な強化パーツと、歴代アーケードSTGでも異彩を放つシステムが目白押し。いまなお名作と呼ばれる一因は、この独創的なシステム群の存在に依るところが大きい。

『ASO』を遊び尽くすためのセオリーを伝授!

強力な攻撃性能を持つ半面、エネルギー消費の制限が付くため、未経験者ほど「アーマーはボス戦で使うモノ」といった先入観を持ちやすいが、実はコレが大きな間違い。「シールド・アーマー装着で保険をかける」が本作における正攻法であり、エリア1～4道中の被弾ミスをほぼ無くすことができる。

この通称「シールド・パターン」がプレイの基本とはいえ、やられ判定の関係もあってボス戦が一苦労。シールドへの被弾を抑えるボス攻略のパターン化が必須であり、中でもエリア1ボスがビギナー最大の鬼門となる。

シールド・パターンと合わせて重要なポイントとなるのが、エリア道中のポイント配置をある程度まで覚えること。高次エリアほどパワーアップ系のポイント出現数が少なくなるため、パワーダウンすると立て直しは困難! こういった不測の事態を回避するためにも、マイナス能力の付く裏パワーアップ系の配置を繰り返しプレイして覚えることも重要だ。



エリア1前半でシールド・アーマーを装備すれば、エリア後半で補充が可能に。この状態をエリア4まで維持できるのが理想的だ。



シールド・アーマーが無い状態でもプレイ続行可能だが、パワーダウンはミス後の弱体化が深刻。正直やり直した方がいい感じに

CHECK POINT 1 オレンジ色でも取って大丈夫?

裏Rポイントは超便利アイテム!

オレンジ色の裏ポイントは、自機をパワーダウンさせる最大のライバル(?)。とはいえ何ごとにも例外はあって、ポイントやアーマーパーツの数が有限な本作において、一定区間を巻き戻して回収数を増やせる「R」ポイントはありがたい存在。逆にワープ効果の「W」ポイントは、取っては駄目なアイテムだと覚えておくこと。



裏Rポイントで戻り中。回収し損なったアーマーパーツの補填に加え、裏ポイントを取ってしまった場合の立て直しなどにも役立つ。

CHECK POINT 2 逃げ回っても意味なんて無い?

赤誘導弾は引き付けて避けろ!!

『ASO』をプレイする上で、避けて通れないのが赤色をした極悪な誘導弾。その理由は独創的なアルゴリズムにあって、「自機の一定距離へ接近すると、誘導性能を失う」といったモノ。こう聞くと簡単そうだが、「誘導性能を失うまで追いかけてくる」ため、通常弾幕の合間に接近～誘導性能を失わせるハンドスキルが必須となる。



エリアが進むごとに誘導弾の出現頻度もアップ! 敵機編隊などのランダム要素も相まって、かなりアドリブが要求される。

パーフェクトボーナス20万点への道程

シールド・パターンにはもう一つ大きなメリットがあって、アーマーフルコンプリートのボーナスを狙える。それぞれのエリアで獲得すべきアーマーの種類は以下の通りで、順当に行けばエリア4到達時に20万点ボーナスを獲得できるぞ!

エリア数	獲得可能なアーマー
AREA1	CANNON ／ SHIELD ／ FIRE
AREA2	HOMING ／ NUCLEAR
AREA3	THUNDER
AREA4	PARALYSER



[illegible]

アーマーパーツを回収する際の注意点

各種アーマーは三つのパーツ回収で完成となって、画面下へとストックされる。ここで注意したいのがパーツの種類で、「別種類の機首パーツを取ると、集めていたパーツがリセット」されてしまう。特にエリア2以降は、ランダムピラミッドから余計な機首パーツが出るため、コレを誤って回収しないことが大前提。なお、両翼パーツは所持した機首パーツと同じモノしか出ない。



ランダムピラミッドからは、別種類の機首パーツが出現する可能性がある。裏ポイント同様に、誤って回収しないように要注意!

有効なアーマーを駆使して序盤エリアを突破せよ!

エリアボスのワンポイント攻略

ここではシールド・パターンを前提として、1周目に相当するエリア1～6ボスの攻略ポイントを詳しく解説！　有効なアーマーも掲載しておくので、アーマー使用時の参考にしてもらいたい。なお、2周目扱いのエリア7～12の強化版ボスも基本は同じなので、諦めずに繰り返し挑戦しよう。

AREA1 BOSS　ヘカテリアン

有効なアーマーの種類
FIRE(ファイヤー・アーマー)

中央の本体部分がヘカテリアンの弱点部位で、触手部分に攻撃しても一切ダメージを与えられない。しかも、高速移動&対空ショットを打ち消す3WAY特殊弾のオマケ付き。シールド・アーマーで倒すには、動きを完全に把握しなければならない。

具体的な攻略パターンは連続写真で解説した通りだが、うまく倒せないようならファイヤー・アーマーが大安定。エリア1でシールド・アーマーを温存し、エリア2のスタート時に装備して先へ進もう。



ファイヤー・アーマーのビームは敵弾を打ち消す効果があるため、一方的にダメージを与えることが可能。厄介なヘカテリアンも簡単に倒せてしまう。

シールド・アーマーで撃破するコツ



ハイスコアの千の位に対空ショットの中心を合わせて、画面中央より少し下で待機。ボスが出現したら動かずに撃ち込み～特殊弾の中央をシールドで消しつつ撃ち込みを継続。2セット目の弾幕を画面右下で回避し、3セット目を画面左へ大きく切り返し～ナナメ移動するボスに張り付けば速攻撃破できるぞ！

AREA2 BOSS　ハノマス・ズイ

有効なアーマーの種類
NUCLEAR(ニュークリア・アーマー)

本体中央にある大型高速弾の発射口が、ハノマス・ズイの弱点部分。エリア1ボスに比べると動きが遅く、左右移動を繰り返すだけで狙いやすいが、原則的に対地ミサイルでないとダメージを与えられない。

具体的な攻略パターンとしては、画面中央の最上段で待機～出現直後に密着して対地ミサイルを連射すればOK！　出現直後にダメージを稼いでおけば、以降は無理せずに画面下で弾避けしつつ、弱点部位を狙って対地ミサイルを撃つだけだ。



スタート直後に密着&ミサイル連射が速攻撃破のコツ！　このボスに限ったことではないが、時間をかけると誘導弾を撃ち始めて詰み状態になるぞ。

AREA3 BOSS　シャリプトラ

有効なアーマーの種類
SHIELD(シールド・アーマー)

エリア2ボスと同様に、高速大型弾を撃つ頭部がシャリプトラの弱点部位。ただし、一定間隔で弱点を両手ガードするため、常に頭部を対空ショットで狙い続けないと誘導弾を撃ち始める前に倒せない。

ここは距離を離した状態で、ボスの進行方向の腕を狙うように対空ショットを撃ち続けるのがベター。シールド・アーマーを装備した状態でも、画面の両端なら高速大型弾に当たらないので、高速大型弾をやり過ごしてから逆側へと切り返そう。



自機狙いの誘導弾が飛んできたら、撃ち込みよりも回避を優先。画面端のみシールドで消せるようにすれば、シールド・アーマーを剥がされずに済むぞ！

AREA4 BOSS　ボンボネラ

有効なアーマーの種類
CANNON(キャノン・アーマー)

蛇のような動きを見せるボンボネラは、エリア2の中ボス同様に先頭パーツが弱点部位。完全パターンのルート上を超高速移動するため、その移動ルートを覚えてしまうことがボス撃破の近道ともなる。

ここでシールド・アーマーを残しておけるとベストだが、画面下ギリギリを通過する際に剥がされやすい。どうせ残せないならシールド・アーマーに固執せず、あらかじめアーマーを解除しておき、キャノン・アーマーでの撃破が安全確実だぞ！



20万点ボーナスを取った後は、アーマーを使いまくって問題無し。対空ショットの幅が広がり、ダメージもアップするキャノン・アーマーなら確実だ。

AREA5 BOSS　ギガ・ビット

有効なアーマーの種類
THUNDER(サンダー・アーマー)

4ボスまでのような弱点部位を持たない代わりに、画面上を連続でテレポートする厄介なギガ・ビット。しかも、4体を相手にしなければならず、正攻法での撃破は本作の中で最も難易度が高い部類に入る。

このボスに関しては、ハッキリ言って正攻法で戦うだけ無駄！　エネルギー8目盛り以上を確保した状態で、ボス前にサンダー・アーマーを装着。画面左上or右上で待機～出現と同時にサンダー攻撃を使って、撃破してしまうのが手堅い選択だ。



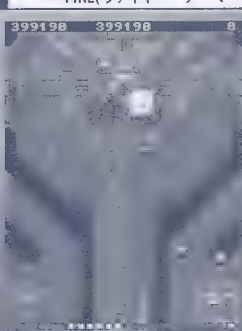
テレポート移動しまくる4体を正攻法で倒すのは至難の業だが、サンダー・アーマーなら一瞬で撃破可能！　エネルギーを温存した状態で挑もう。

AREA6 BOSS　ジョジョ・ゼゼ

有効なアーマーの種類
FIRE(ファイヤー・アーマー)

事実上の最終ボスと呼べるジョジョ・ゼゼは、エリア2ボス同様に対地ミサイルでダメージを与えることが可能。弱点部位は3段構えになっており、第1段階目が四隅の小型ピラミッド、2段階目が中央の大型ピラミッド、そして3段階目に中央へ本体コアが出現する仕組みだ。

基本方針としては、爆裂機雷を画面外に消せる画面下で対地ミサイルを打ち続ければOK。コアが露出した後は、ファイヤー・アーマーでの弾消しが安全確実だ。



機雷の軌道がかなり変則的で、垂直軌道の場合は画面下ギリギリでコースを変える。ファイヤーが無い場合は、パラライザー＋対地ミサイルで代用だ。

トライ&エラーを繰り返してパターンを構築すべし!?

敵機の出現パターンに加え、ポイント&パーツの出現位置など、なにかと覚えることが多い本作。正直、慣れない内はエリア1のクリアすら難しいが、それだけにシールド・アーマーでエリア1を抜けた時の征服感は格別！　通しプレイでエリア4を抜けられるころには、格段に面白くなっているハズ。難しいポイントも諦めずに繰り返し練習して、自分なりの攻略パターンを頑張って構築していこう。



エリア選択などの機能は無いが、データセーブで高次エリアも繰り返し練習可能。自己流パターンを構築して、完全制覇を目指せ！



新バージョンの情報に加え、
注目のエンタメコンテンツも紹介！

戦国大戦 1560 尾張の風雲児

™ ©SEGA

戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：リアルタイムカード対戦
- ■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
- ■発売日：2010年11月10日（稼働中）
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワークシステム：ALL.Net

新バージョンの情報を先行してお知らせ！各種バランス調整のほか、何と家宝も追加され、戦況が大きく変化しそうだ！

Text：age

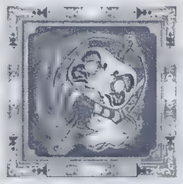
計略の変更と新しい家宝はどう戦況を変化させる!? Ver.1.05A 変更点をデッキに組み込もう！

各武将の変更点の中で、注目のものいくつかをピックアップ！ まずは、【SR】柴田勝家に注目。効果時間こそ減少したものの、武力上昇値がアップ！ うまく戦線を上げた状態で使えば、なかなかの強さを発揮してくれそうだ。

【UC】お鍋の方は計略の効果範囲がさらに拡大。味方と離れた位置で回復できるため、自身が落ちにくくなったことも大きなポイントだろう。

【SR】山本勘助は悩みの種だった計略の効果時間が延びたことでさらに使いやすくなった。

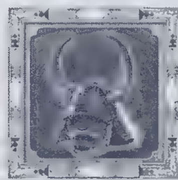
【SR】松平元康は計略の効果範囲が拡大して敵ダメージ計略や鉄砲に対処しやすくなったぞ。



七転八起

【奥義効果】
装備武将の復活カウント-99秒、統率+3（初期値）

火牛の計を持つ武将を壁にして撤退させ、復活させた上で火牛……などなど、守りの手段で強そうだ。



大水牛兜

【奥義効果】
装備武将の武力+3、兵力+30（初期値）

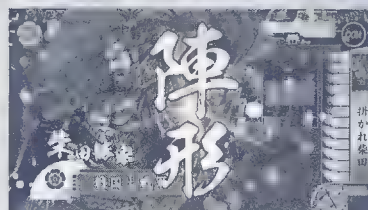
奥義効果は一見して鹿角脇立兜と同じような性能だが、装備効果次第では好みも分かれそうだ。



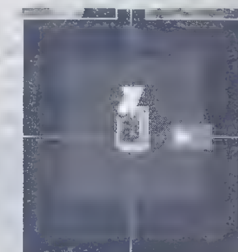
玄武配

【奥義効果】
装備武将の兵力+40、統率+4（初期値）

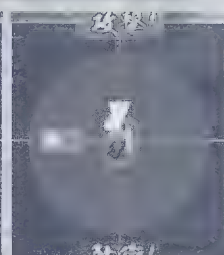
体強化系の計略と合わせて強引に虎口にねじ込んだり、ダメージ系の計略との併用が強そうだ。



今までなかなか活躍できなかった鬼柴田。その面目躍如なるか!?



忍従の陣



癒しの陣

計略変更点リスト（一部）

レア	武将名	勢力	計略名	調整内容	調整方向	レア	武将名	勢力	計略名	調整内容	調整方向
SR	柴田勝家	織田	掛かれ柴田	効果時間短縮 武力上昇値増加	↑	SR	甘粕景持	[illegible]	龍の如く	効果時間短縮	↓
						UC	虎御前	[illegible]	転生舞踊	回復量低下	↓
UC	お鍋の方	織田	癒しの陣	効果範囲拡大	↑	UC	松平元康	[illegible]	忍従の陣	効果範囲拡大	↑
R	山本勘助	武田	啄木鳥戦法	効果時間延長	↑	C	六角義賢	[illegible]	六角の陣	効果時間短縮	↓

激戦を勝ち抜く知識を学べ！ 戦国主君の心得 統率アップ家宝を使いこなせ！

敵を弾くことを中心として、統率力の数値が大事なのは言わずと知れたこと。では、例えば突撃準備状態の騎馬隊ではどのくらい統率力に差があれば一方的に弾けるようになるかというと、これは4以上の差があればOKだ。

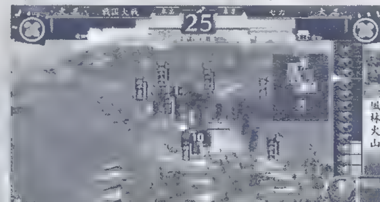
そこで、高統率の騎馬隊を使うときは、家宝を選択するときも、そのことをふまえつつ選択するのも有効。準備画面で敵主力の統率力を確認し、いくら上乗せすれば敵を一方的に弾けるかを考え、統率力の上がる家宝を持たせることで大筒の奪い合いなどで優位に立てるのだ。

例えば、高統率の【SR】豊臣秀吉相手でも、統率力10の騎馬隊であれば、統率力を3上げれば一方的に弾けるようになる。

もちろん、相手も家宝を秀吉に装備させればその限りではないが、戦闘の中心になりにくい高統率の武将には家宝を装備させる確率は低い。計略要員や主力となる武将以外が最高統率だった場合、そこを基準に家宝をセットするといいぞ。

逆に、敵騎馬隊に一方的に弾かれたくない場合は、たとえ1.5コストの武将であろうと、あえて家宝を装備させるのもアリということだ。

なお、高統率の騎馬隊を勢力別に見てみると、武田は【SR】及び【SS】武田信玄【SR】真田幸隆【R】高坂昌信【UC】一条信龍【UC】原昌胤、上杉であれば【UC】村上義清、今川であれば【SR】井伊直虎。他軍では【SS】流浪剣豪ヒロ辺りが代表的な高統率の騎馬隊となる。



非常に高い統率4の壁。これを生かす、あるいは対策するのは勝利をつかむ上で非常に重要になるぞ。

戦国はみだし版

こんな考え方も： 逆に言うと、低統率の騎馬隊は、高統率の部隊に突撃しても相手はびくともしない。そのため、味方と乱戦している相手に突撃しても距離が離れないことも。それを利用すれば、低統率の騎馬隊で壁突撃をした後に、他の騎馬隊で突撃することも可能……ではあるが、さすがにこれは難度が少々高い。破壊力は抜群なので、騎馬の扱いに自信があるなら試してみよう。

ゲーム以外でもさまざまなコンテンツを展開！

『戦国大戦』メディアミックス情報をチェック！

『戦国大戦G』や、『戦国BASARA』とのコラボレーションをはじめ、さまざまなコンテンツに展開する『戦国大戦』。今回はそれらの情報を大公開！

ゆでたまご先生との新コラボレーション、ウェブラジオの情報、そしてその出演者への突撃インタビューなどを掲載するぞ。

これからもさまざまな展開が予定されているので、いろいろな戦国大戦を見て、聞いて楽しむことで、より一層戦国大戦を楽しもう！

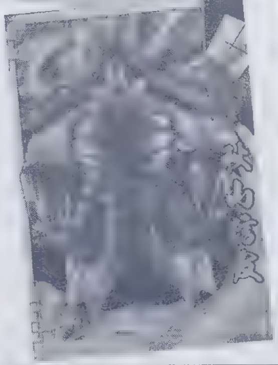
次回も「ゆでたまご」先生の参戦が決定！

去る4月29日（29日の金曜日は、キン肉マンの日だぞ！）ゆでたまご先生の原画展と同時に、今後の展開の発表会が行なわれた。

そこで、戦国大戦との新コラボレーションが発表された。前回の「織田信長」×「キン肉マン」に続き、次回は人気超人である「バッファローマン」と、武田の猛牛こと「秋山信友」のコラボレーションだ。果たして計略がどのような形で再現されるのか興味は尽きないところ。

しかも、それだけでなく、秋山信友の声を、プロレスラーの小橋建太選手が担当！　これは、戦国大戦のプレイヤーだけでなく、「キン肉マン」や小橋建太選手およびプロレスのファンにもうれしいコラボレーションと言えるだろう。

秋山信友×バッファローマン!?





ゆでたまご両氏と小橋建太選手がいろいろな意味で手を取り合ってのコラボレーション。今後の展開にも期待がより一層高まっていくぞ。

SEGA×エンタープレイン公式サイト「戦国大戦界」に注目！

エンタープレインとセガによる共同プロジェクトサイト「戦国大戦界」。ここでは『戦国大戦』にかかわるさまざまなコンテンツを展開中だ。今回はその中でも特に注目のコンテンツを紹介していくので、まずは戦国大戦界[http://eb1059.com/]にアクセス！

[illegible]

声優界の珍ゲーマー・杉田智和氏と中村悠一氏が、自らプレイした戦場について熱く語る！　大戦シリーズプレイヤーなら思わずニヤリとする話題が満載だ。

[illegible]

「最強の名」の元に選抜されたトップランカーたちによる総当り戦を行なう対戦企画。頂上対決常連たちのハイレベルな対戦動画は必見！

戦国大戦界にて好評配信中ラジオ

ラジオ収録現場に突撃インタビュー！

——まず、このラジオについて教えてください

土谷　戦国大戦界では杉田さんと中村さんのラジオも配信していますが、この乙女ラジオ伝は、より初心者向けで、「このラジオを聞いて『戦国大戦』に興味を持ってもらいたい！」という内容になっています。

三澤　私もまだ初心者ですが、リスナーさんたちと一緒に上達していければと思ってます。

古川　ゲストで『戦国大戦』のトップランカーさんのトークも聞けるので、こちらも楽しみにしてください。

——『戦国大戦』をプレイしてみていかがですか？

土谷　GREEの『戦国大戦G』はかなりの頻度でプレイしてますが、近所にゲームセンターが無くて（笑）。今日の収録前も二人と対戦したんですが、だれにも勝てずちょっとションボリです（笑）

三澤　さっきの対戦では、よく分からないまま勝ってしまったので、もっと練習して今度は理解した上で二人をコテンパンにしたいと思います（笑）。

古川　前回はセガ広報のにしじまんさんの体育教師のような熱血指導の中でプレイしてたんですが、今日はいらっしゃらなかったので負けちゃいました……。でも、汗をかかずにプレイできました（笑）。

——それでは最後に読者にメッセージをお願いします

土谷　戦国大戦界へ登録していただき、乙女ラジオ伝のコミュニティーに参加していただければ、ラジオへのお便りなんかも簡単に送れるようになります。無料ですので、ぜひ参加してくださいね。

三澤　まとめてくれてありがとうございます（笑）。

古川　皆様からのお便りお待ちしております！

——本日はありがとうございました



土谷 麻貴（つちや まき）

プライベートでも城を巡って旅行するほどの歴史マニア。お鍋の方、早川殿などの声を担当している。一人称は「オイサ」。



三澤 紗千香（みさわ さちか）

山梨県出身。舞台に、ライブに、多方面で活躍中。『戦国大戦』では、[illegible]、吉乃、まつなどの声を担当。



古川 小百合（ふるかわ さゆり）

無類のゲーム好きであり、その腕前もかなりのモノ。『戦国大戦』では、望月千代女、絶姫などの声を担当。



まだ2回目の収録とのことでしたが、とても息の合った三人。『戦国大戦』の腕前も上達中とのことなので、こちらも楽しみです。

戦国はみだし版

戦国大戦×pixiv　戦国大戦カードライスト募集　第二弾開催決定!:　前回、大好評だったイラスト企画の第二弾の開催が決定!　「戦国大戦に登場してほしい武将イラスト」をテーマとして武将カード用のイラストを投稿しよう!　自分のイラストが「戦国大戦」のカードになる大チャンスを見逃すな!!　詳しくは戦国大戦公式サイト、pixiv[http://www.pixiv.net/]にてご確認ください。

DARIUSBURST
ANOTHER CHRONICLE
Unlock A

Unlock Aを楽しむデータ集&新規の亜種ボス攻略を掲載!!

ダライアスバースト アナザークロニクル

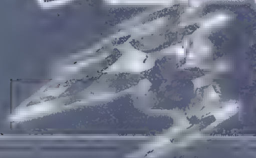
DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

クロニクルモードで役立つ「UNLOCK A」対応の実用データに加え、新たに追加された亜種ボスをまとめて攻略! オリジナルでは味わえない、新要素を中心にお届けするぞ!!

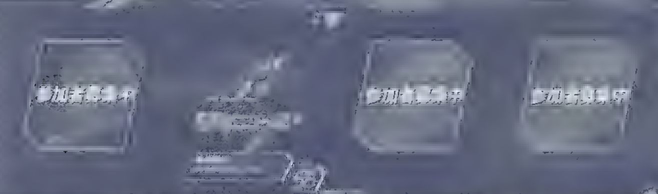
DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE UNLOCK A
■メーカー：タイトー
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：1レバー+3ボタン(×4シート)
■稼働日：2011年4月[illegible]Ver.[illegible](稼働中)
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESYS

クロニクルモードのお役立ちデータを掲載!

クロニクルデータ集



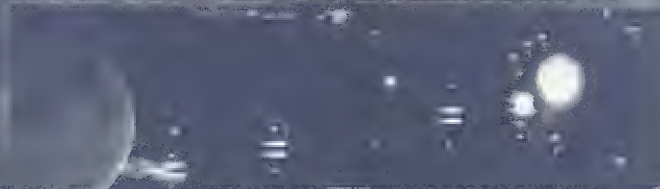
稼働から約1カ月で、早くも100%が達成された「UNLOCK A」。そんな最新Ver.を遊び尽くすための各種データをまとめて解説!!



[illegible]

2ndシルバーホークの選択可能エリア拡張!?

「UNLOCK A」で追加された要素の一つである、隠し機体・2ndシルバーホークが使用可能なエリアの拡張。歴代シリーズファンにとってうれしい限りなのだが、いかんせん追加された660エリアの中から探し出すのは一苦労。そんなプレイヤー向けにまとめたのが以下のリストで、使用可能エリアの中から「全アイテム開放ルール」でプレイ可能な7エリアをピックアップ! いずれも星系Lv3～Lv4と開放状況に左右されてしまうが、新たな拠点エリアを利用すると早い段階でのプレイが可能。読者から[illegible]も多かった星系マップの拠点&移動ルートのリストをまとめて掲載しておいたので、これらを参考に隠し機体がプレイ可能なエリアを目指してみよう。



[illegible]

■Silver Hawk Second 全アイテム開放ルールでプレイ可能なエリア 早見表

星系レベル	ID	星系名称	エリア名称	NO.	難度	SHOT		BOMB		ARM		構成	出現BOSS		
LV3	0	マグン	ツラチウ	48	7	MISSILE	0	SINGLE	0	NORMAL	0	6	ASSAULT JAW	BLAZES WHIP	G.T.V
	9	ナシヤマ	ワス	46	7	MISSILE	3	SINGLE	3	NORMAL	2	5	BLAZES WHIP	GOLDEN RULER	
LV4	3	ウホドイカ	テダ	34	7	MISSILE	3	SINGLE	2	NORMAL	2	6	ASSAULT JAW	GLASSY STARE	GOLDEN RULER
	5	マシクト	ウジツゼン	18	5	MISSILE	2	SINGLE	0	NORMAL	3	6	KIGHT FOSSIL	LIGHTNING PRISON	THOUSAND BULLETS
	9	リギスイ	イリ	2	7	MISSILE	0	SINGLE	0	NORMAL	0	6	ASSAULT JAW	BLAZES WHIP	GOLDEN RULER
	9	リギスイ	オクドースフォ	8	7	MISSILE	0	SINGLE	0	NORMAL	0	6	ASSAULT JAW	BLAZES WHIP	G.T.V
	9	リギスイ	リーントダン	19	8	MISSILE	3	SINGLE	3	NORMAL	2	5	DUAL SPIN	ANCIENT BARRAGE	G.T.V

詳細な公式データをまとめて大公開! 『DBAC』水族館～中ボス編～

ここではプレイヤーから要望があった、ボス以外の敵機データを取り上げるぞ!

[illegible]で呼んでいるプレイヤーが大半[illegible]体の関連データをまとめて大公開! [illegible]



[illegible]



モチーフ：タツノオトシゴ
破壊可能な部位
頭部：10,000点／本体：30,000点

※同系型は共通のスコアですが、「ヘビーリーコロナタス」のみ本体が20,000点です。

DBAC情報局 2ndプレイのオススメ星系は?：早見表を見てもらえれば分かると思うが、3エリアから選択可能なLV4・9リギスイ星系がオススメ。この星系には新たな亜種ボスとの3連戦が楽しめるエリアもあるので、[illegible]一番手っ取り早い。これから目指す場合は、ジュゲンン星系→ヤブシ星系→カナノ星系→トウタイ星系→リギスイ星系といったルートで三つの星系を経由して辿り着けるぞ!

■クロニクルモード　星系マップの拠点&移動ルート　データリスト(UNLOCK A対応版)

星系レベル	ID	星系名称	作戦エリア総数		拠点数	星系間の拠点エリア&移動ルート			
			UNLOCK 0	UNLOCK A		拠点エリア1	移動ルート1	拠点エリア2	移動ルート2
LV0	0	ジュクンシ	24	15	2	エキノ(NO.05)	LV1-0:ヤシブ星系	スンタ(NO.23)	LV1-3:シカオサオ星系
LV1	0	ヤブシ	20	15	2	バシマンテ(NO.18)	LV1-1:カノナ星系	マカザヤミス(NO.26)	LV5-0:イツド星系
	1	カノナ	24	15	1	ホナウン(NO.24)	LV1-4:トウタイ星系	—	—
	2	ミミナ	25	10	1	チマウノシ(NO.01)	LV2-3:イアチ星系	—	—
	3	シカオサオ	20	15	1	マタリクツ(NO.20)	LV1-2:ミミナ星系	—	—
	4	トウタイ	33	15	2	カブン(NO.33)	LV2-0:ヨダチ星系	メシノノ(NO.48)	LV4-9:リギスイ星系
LV2	0	ヨダチ	29	15	1	イヘ(NO.02)	LV2-1:マリネ星系	—	—
	1	マリネ	30	15	1	タケコ(NO.06)	LV2-2:ミトナ星系	—	—
	2	ミトナ	32	15	1	ハダタイノ(NO.31)	LV2-9:タキ星系	—	—
	3	イアチ	70	10	1	オニシ(NO.36)	LV2-4:カオフク星系	—	—
	4	カオフク	60	10	2	フイザダ(NO.06)	LV2-8:ゴヒョウ星系	チャラジョハウ(NO.54)	LV2-5:ガワナカ星系
	5	ガワナカ	60	10	2	ワアカイ(NO.29)	LV2-6:タマイサ星系	イオオ(NO.44)	LV3-4:ウキョト星系
	6	タマイサ	60	10	1	ゴワカエ(NO.21)	LV2-7:バチ星系	—	—
	7	バチ	60	10	1	バフナシ(NO.02)	LV3-5:タンエーレブイン星系	—	—
	8	ゴヒョウ	60	10	1	イヅマ(NO.61)	LV4-7:マシネ星系	—	—
	9	タキ	60	10	1	ウイコ(NO.35)	LV3-9:ナシヤマ星系	—	—
LV3	0	トソノタ	60	10	1	カタフウドハタ(NO.60)	LV3-1:イカサ星系	—	—
	1	イカサ	60	10	1	ノアヤ(NO.08)	LV3-2:オタソノ星系	—	—
	2	オタソノ	60	10	1	ノハキビ(NO.13)	LV3-3:ワキナオ星系	—	—
	3	ワキナオ	60	10	1	チイケン(NO.47)	LV4-1:オズシカ星系	—	—
	4	ウキョト	70	10	1	サフカク(NO.70)	LV3-0:トソノタ星系	—	—
	5	タンエーレブイン	60	10	1	サモシンツウ(NO.58)	LV3-6:モリオア星系	—	—
	6	モリオア	70	10	2	オオニワ(NO.12)	LV3-7:タガヤマ星系	カタキミ(NO.39)	LV4-4:マシロヒ星系
	7	タガヤマ	30	20	—	—	—	—	—
	8	マグン	30	20	1	ツラチウ(NO.48)	LV4-6:ガサ星系	—	—
	9	ナシヤマ	30	20	1	カザス(NO.29)	LV3-8:マグン星系	—	—
LV4	0	イガタニ	30	20	—	—	—	—	—
	1	オズシカ	30	20	2	ツヌマ(NO.05)	LV4-0:イガタニ星系	ナミミズ(NO.30)	LV4-2:ガシ星系
	2	ガシ	30	20	1	ワイデ(NO.50)	LV4-5:マシクト星系	—	—
	3	ウホドイカ	30	20	—	—	—	—	—
	4	マシロヒ	30	20	1	チハツイカ(NO.14)	LV4-3:ウホドイカ星系	—	—
	5	マシクト	—	40	—	—	—	—	—
	6	ガサ	—	40	—	—	—	—	—
	7	マシネ	—	30	—	—	—	—	—
	8	スランフ	—	30	—	—	—	—	—
	9	リギスイ	—	30	1	ブルークブラ(NO.30)	LV4-8:スランフ星系	—	—
LV5	0	イツド	—	30	1	ベルデルクハイ(NO.16)	LV5-1:アイタリ星系	—	—
	1	アイタリ	—	30	—	—	—	—	—

CHECK POINT! エリアマップは公式サイトを参考に!

スペースの都合上、誌面に掲載できなかった各星系のエリアマップ詳細についてはPC版の『DBAC』公式サイトで確認可能。ちなみに、各リストのエリア「NO.」については、公式サイト上のエリアマップを元に対応させてあるので検索時の参考に。

公式URL　http://darius.jp/

PC版の公式サイトのみエリアマップを閲覧可能で、残念ながら携帯版の公式サイトから閲覧できないので要注意! また、公式サイト利用は基本無料となりますが、別途通信費やパケット料金が発生するのでご注意ください。



DBAC情報局 すでに公式サイトでも告知されているが、今回のマイナーバージョンアップ(Ver1.12)では、隠し機体・外伝シルバーホークの性能が一部変更された。具体的にはスコア倍率が変更されており、最大60倍から最大24倍へと最大倍率を修正。さらにブラックホールボンバーで敵を撃破した際に、一切スコア倍率が上昇しない仕様へと変更されたようだ。アップデート情報の詳細に関しては公式サイトを参照してほしい。

新たに判明した亜種ボス3体を徹底解説!

ボスクラッシュ講座



オリジナルモードのボス攻略をベースとして、新種のボス3体を徹底攻略！ マッシブウィップ原種についてもフォローしていくぞ!!

UNLOCK Aで追加された新ボスに挑戦せよ!!

クロニクルモードをプレイする上で、オリジナルモードを凌駕した亜種ボスとの戦闘は大きな楽しみの一つ。すでに体験済みのプレイヤーも多いだろうとは思うが、「UNLOCK A」で新たな亜種ボス3体が追加されている。それぞれ単体でも追加エリアの随所で出現してくるが、中には3体まとめて戦闘可能なエリアも存在。その一つとなるのが追加されたLv4-9リキスイ亜系で、ラダム（エリアNO.20）やミカンパーム（エリアNO.27）で新種3体と連戦可能。「UNLOCK A」の中では開放しやすい亜種系なので、いまだ未体験ならリキスイ亜系の有無をチェックしておくといい。



※全アイテム開放か…の2ndシップ…使用エリアに加え、新種との亜種エリアまでそろったリキスイ亜系。「UNLOCK A」の追加要素を堪能できるので、クロニクルモード未体験は要チェックだ。

攻撃パターン❶ 設置バーストを固定して誘導レーザーを回避



設置バーストを固定して誘導レーザーを切り払う。誘導レーザーを…弾へ突っ込まないように。

攻撃パターン❷ 付け根を狙って設置バーストの角度を微調整



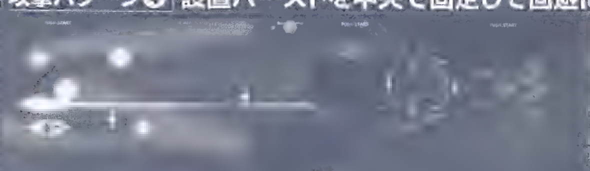
付け根を狙っているとゲージ切れしやすいため、意外としっかり狙って微調整。

攻撃パターン❸ 自機狙い弾に注意しつつ閃光弾を抜けていく



閃光弾のすき間を抜ける前に、自機狙い弾を引きつければ問題無し。一回ずつ確実に移動しよう。

攻撃パターン❹ 設置バーストを中央で固定して回避に専念!



攻撃パターン①と同じ要領で、誘導レーザーを上下移動で相殺。相殺不能な弾に注意。

攻撃パターン❺ 赤色ビームをバーストカウンターして撃破!

クロニクルモード　ハイパージョー亜種

TRIDENT JAW トライデントジョー

全身紫色の新種トライデントジョーは、いわゆる第一形態と第二形態が存在しないフルアーマー状態で出現。トライデントの名にふさわしい専用パターンを持っているが、基本的に既存亜種とまったく同じ攻略パターンが通用する。具体的な攻略パターンとしては、スタート直後の攻撃パターン①で背後へ回り込むだけでOK！ 頭部パーツは破壊できないが、クリア重視ならもっとも安全確実な対処法といえる。

攻撃パターン❶ スタートと同時にボスの背後へと回り込め!

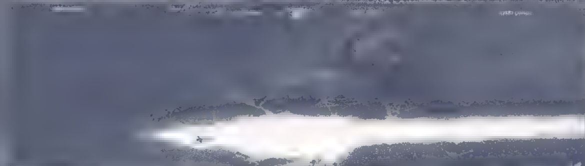


フルアーマー状態でいきなり出現するが、背後へ回り込めば問題無し。慌てず画面下を一気に移動してしまえばいい。



レーザー照射の攻撃パターンが専用の三叉バージョンへと変化。もちろん背後に居れば、専用パターンもすり抜けるぞ。

攻撃パターン❷ 赤色ビームで正面側に戻りつつカウンター!



自機装備がフルパワーに近いと、赤色ビーム前に撃破可能。サイドカウンターを狙う場合は注意しよう。

クロニクルモード　マッシブウィップ亜種

BLAZES WHIP ブレイズウィップ

クロニクルモード限定となるマッシブウィップ系は、相殺不能な特殊弾が厄介な存在。具体的には攻撃パターン①の回転する閃光弾と、攻撃パターン④の閃光弾がそれで、バーストビームに干渉することなく抜けてくる。幸いなことにいずれも弾道を予測しやすいので、自機を狙った特殊弾の処理さえ間違えなければ回避は難しく無いハズ。アームを保険代わりに使って、早い段階で避け方を覚えてしまいたい。なお、基本的にはステージ1ボス扱いと耐久力も低いので、無理に接近して張り付く必要無し。ちゃんと攻撃パターン①&②&④で設置バーストを当て続ければ、攻撃パターン⑤のバーストカウンターで問題無くボスを撃破していけるぞ!

マッシブウィップ 基本は同じ攻略パターンでOK!?

原種であるマッシブウィップと亜種の違いは、単純に攻撃パターン①から厄介な誘導レーザーが無くなるだけ。このため、まったく同じ攻略パターンが通用するので、原種の方が簡単に撃破できてしまう。あえて注意点を挙げるのであれば、攻撃パターン⑤の赤色ビームについて。これは亜種の場合であっても同じだが、発射後にビームを上下に振り回すためにサイドカウンターを狙いづらい。

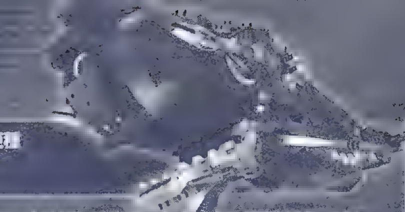


攻撃パターン①が若干違って原種の場合は誘導レーザー無し。相対的に見て、亜種より難しいということは無い。



バーストカウンターなら問題無いが、サイドカウンターだと難易度がアップ！ ここで倒せないと苦戦することに。

DBAC情報局 G.T.Vの「V」って何？ グレートシング亜種の名称が頭文字を取った略称表記であることは、察しの良いプレイヤーであれば気がついたハズ。そうなると「Great Thing Vxxx」の「V」が何なのか気になるところではあるが、実はコレは追加された亜種に共通したカラーリングを示す「Violet（濃紫色）」とのこと。つまり略称でない読み方としては、「グレートシングバイオレット」が正しい名称となっている。



クロニクルモード　グレートシング亜種

G.T.V ジーティーフィ

グレートシング亜種の特徴といえば、やはり原種とまったく異なる攻撃パターンの順番。以下に自爆までの攻撃パターンをすべて並べたが、新たな攻撃パターン⑤も相まって印象がまったく変わっている。中でも注目すべきなのは、原種[illegible]とお目にかかれない攻撃パターン⑪。逆にいえば、コレさえ安定して抜けられれば、ほかは見慣れた攻撃バリエーション[illegible]になる。ただし、極太ビームを照射する攻撃パターン⑫に関しては、画面左側の[illegible]点に爆風が追加されたので要注意！　また、自爆までの時間設定がシビアなため、撃ち込みが甘いと撃破できないぞ！

バーストをフル活用せよ！

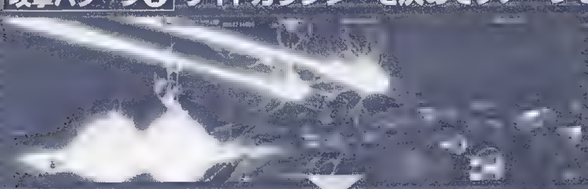


イルカ編隊からカウンター[illegible]

攻撃パターン❶　設置バーストを斜めに配置して撃ち込み！



攻撃パターン❷　サイドカウンターを決めてダメージを稼ぐ



攻撃パターン❸　設置バーストを中央へ固定して上下に移動



攻撃パターン❹　攻撃パターン①と同じ対処方法で問題無し

攻撃パターン❺　本体ビームのカウンターでイルカ編隊を迎撃



攻撃パターン❻　2セット目のイルカ編隊はセオリー通りに



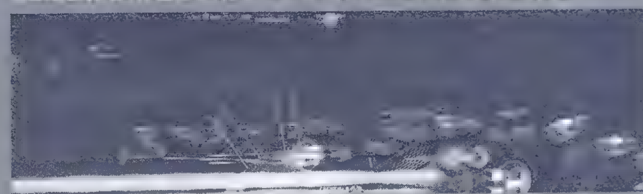
攻撃パターン❼　攻撃パターン①のドリル弾が無いパターン

攻撃パターン❽　3セット目のイルカ編隊もセオリー通りに

攻撃パターン❾　攻撃パターン①と同じ対処方法で問題無し

CHECK POINT　上部で避けてサイドカウンター!!

[illegible]



攻撃パターン⑩　2セット目の攻撃パターン②をカウンター

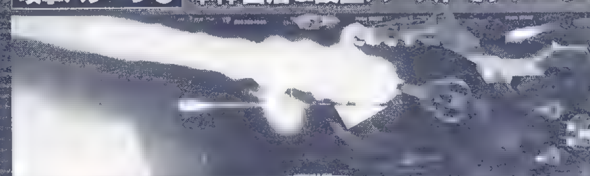
攻撃パターン⑪　設置バーストを早めにおいて上下に回避！



攻撃パターン⑫　極太ビームの爆風に注意してカウンター！



攻撃パターン⑬　本体密着&設置バーストでダメージを稼ぐ



攻撃パターン⑭　4セット目のイルカ編隊もセオリー通りに

攻撃パターン⑮　本体に当てないように設置バーストを固定



攻撃パターン⑯　5セット目のイルカ編隊もセオリー通りに

攻撃パターン⑰　画面右端で一切攻撃せず待機すればOK！



攻撃パターン⑱　攻撃パターン⑰の移動中にボスが自爆!?

DBAC情報局　次回のデータ集ではザコ編を予定!? 今回誌面に掲載した各種データ＆リストについては、[illegible]開発スタッフにお願いして用意してもらった資料の一部分。もちろん、ザコ関連のデータなども[illegible]に存在しているそうなので、機会さえあれば誌面にまとめて掲載していく予定！　データマニアなプレイヤー＆ファン諸氏は、次回のザコ編データも期待して待っていてもらいたい。

「全国VS.イベント戦」続報!! 新機体の詳細判明!?

機動戦士ガンダム EXTREME VS.
エクストリームバーサス

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	
■メーカー	バンダイナムコゲームス
■ジャンル	チームバトルアクション
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発売日	2010年9月28日（稼働中）
■使用基板	SYSTEM357専用

ついにイベント戦にてリリースが争われる2機体の詳細が発表された！ 今月はそれに加えて、イベント戦の概要とアップデートによって大きく変更された機体を紹介・攻略していくぞ。

Text：とき

NEW!! ユーザー参加型イベント「全国VS.イベント戦」がいよいよ6月1日(水)より開催!!

「全国VS.イベント戦」概要

先月で発表した通り、今回の「全国VS.イベント戦」はリリース機体決定戦ということで、対象となる2機体のどちらが先に解禁となるかを決めるというものである。「ガンダムVS.モバイル」の会員であることが参加資格となっており、ユーザーは各勢力に分かれて期間中の総GP獲得量を競っていく。ちなみに、リリースされた機体はすべてのプレイヤーが使用可能なので安心しよう。イベント戦に向けて新たなプレイヤーナビも追加されるようなので、そちらにも注目していこう。

「全国VS.イベント戦」詳細

実施スケジュールは5月26日から5月31日までが先行受け付け期間、6月1日から6月13日までがイベント戦実施期間となっている。先行受け付け期間中に参加すると、各勢力に対応したプレイヤーナビと契約可能という特典が付いているぞ。イベント戦の結果はゲーム筐体、ライブモニター、携帯サイト、PCサイトなどで告知され、勝利機体は6月下旬にリリースされる予定だ。また、勝利勢力のユーザーは1万GPをゲットできるぞ！ なお、イベントが終了するまで所属勢力の変更はできないので注意しよう。

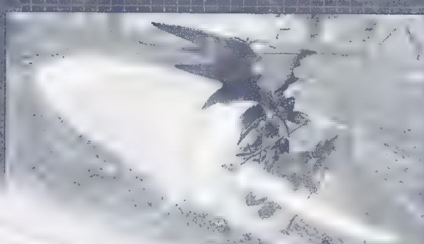


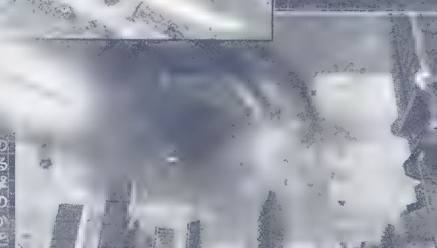
写真では、勢力ごとに異なった倍率が確認できる。

XXXG-01D2 ガンダムデスサイズヘル(EW版)

Endless Waltz



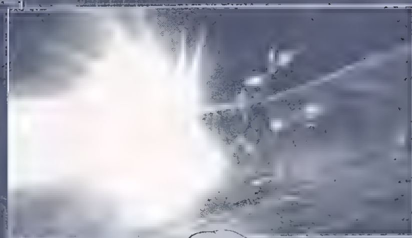

前作のバスターシールドから変更された、新たなメイン射撃。この程度の飛距離かで機体コンセプトが変わってくるだろう。


デスサイズヘルの代名詞ともいえる武装。敵機の攻撃の誘導を切るこの武装は格闘機とかなり相性がいいといえるだろう。


デスサイズヘルの代名詞ともいえる武装その二。2種類の防御武装を所持する本機はまさに鉄壁。

PILOT	デュオ・マックスウェル
COST	2500

前作で高い使用率を誇っていたガンダムデスサイズヘルが、EW版となってついに登場！ コスト2500と前作よりも高いコストで参戦ということもあり、その性能には期待が持てそうだ。前作同様、ハイパージャマーやアクティブクロークを所持しているため、格闘機でありながら高い回避性能を持つぞ。

写真は、左がサブ射撃武装のビームサ[illegible]、右は特殊射撃武装の木星帝国製バスターランチャー[illegible]



本機最大の特徴である、特殊格闘武装のABCマント着脱。機動力が変化するので、状況によって使い分けが必要だ。




PILOT	ザビーネ・シャル
COST	2500

機動戦士クロスボーン・ガンダム

XM-X2ex

クロスボーン・ガンダムX2改

VSシリーズ初参戦となるクロスボーン・ガンダムX2改。メイン射撃、格闘を筆頭に使いやすい武装を多く所持しているため、すんなりなじむクセの無い機体となっている。こちらもコストは2500だ。クロスボーン・ガンダムX1改との最大の違いは、ABCマントが着脱可能となっている点だ。

君はもう確認したか!?

アップデート最前線

前回のアップデートによる機体調整で、多くの機体が変化を遂げた。今回は、その中から最も変化の大きかった機体をピックアップして紹介していくぞ。

機体情勢に大きな変化が!?

[illegible]において、いわゆる「強機体」といえば高コストではマスターガンダム、低コストではシャア専用ゲルググとフォビドゥンガンダムが挙げられていた。しかし、今回のアップデートでその情勢はかなりの変化を見せた。

特に低コストはそれが著しく、トールギスIIIの解禁もあったことで、コスト2500が台頭してくる形となった。コスト2000ではスサノオや、多少機体コンセプトが変わったものの、今なおかなりの高性能を誇るシャア専用ゲルググ、コスト1000ではザク改、ラゴゥ辺りが多く見られる。ここでは、アップデートによる調整で注目されている機体の紹介と攻略をしていこう。



威力、誘導、弾速とかなりの変化を見せたシャア専用ゲルググの格闘チャージ。

アップデートで注目の機体

 マスターガンダム	**より丁寧な立ち回りを意識しよう** まず一目見て分かるのが耐久力である。以前は750だったのが720へと変更された。そのほかには、格闘チャージのチャージ時間増＆誘導低下、サブ射撃の発生など、さまざまな部分が調整された。 そのため、より丁寧な立ち回りで僚機を守るような動きが必要とされるようになった。しかし、各種格闘の性能やエクストリームバースト発動時の制圧力はいまだ最高クラスであるため、コスト3000の中でもまだまだ上位の性能を誇っているぞ。
 ケルディムガンダム	**火力不足とはおさらば!?** 一番の変更点は、やはりメイン射撃の威力が変更されたことだろう。何と110ダメージから140ダメージへと大幅にアップ。これのおかげで今まで悩まされていた火力不足が解消され、ダメージ負けする心配が無くなったぞ。そのほかにも銃口補正の強化や、特殊射撃を停滞させた際の発射法などに変化が見られる。 コスト2500にふさわしい性能を身に着けたケルディムガンダムが、これからどのような活躍を見せていくのかに注目していこう。
 シャア専用ゲルググ	**機動力を活かそう** シャア専用ゲルググは、格闘チャージに大きな変化が見られる。1段階ごとのチャージ時間が増加し、ビーム・ナギナタ自体も判定の縮小、弾速、誘導、威力低下など、かなりの調整を施されている。しかし、その代わりに今まで若干心許なかった機動力が大幅にアップし、より低コストとしての立ち回りをしやすくなったぞ。格闘チャージ最大タメを当てた際の機動力低下効果は健在なので、機動力で敵機をかく乱しつつメイン射撃から格闘チャージにつなぎ、相手の機動力を奪うという赤い彗星らしい立ち回りを見せていこう!
 フォビドゥンガンダム	**相手の着地をしっかり狙おう** フォビドゥンガンダムの主軸となっていた、メイン射撃の誘導性能と当たり判定が低下したことにより、今までのように適当に敵機に向かって垂れ流すという甘えた撃ち方が通用しなくなった。今まで以上に扱いが難しい機体となった。しかし、それでも2本同時に発射され、通常のビーム・ライフル系よりは当たりやすいため、しっかりと相手の着地を狙って撃てば、十分な性能を発揮するだろう。いまだ破格の性能を持つサブ射撃と特殊格闘を使い、敵機を迎撃しつつ高コスト機の援護をしていこう。

※[illegible]

新武器・新マップが続々登場！

BORDER BREAK™ エアバースト

新武器が4種追加！　特徴を見やすく表にしつつ、DPS(Damage Per Second)の視点から考察。また、[illegible]ではポイントと両陣[illegible]ルートを攻略する。

ボーダーブレイク エアバースト
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2010年10月21日（稼働中）
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム[illegible]

Text：OYZ

新武器紹介

各兵装に新武器が支給。特に、主武器の強襲と支援がオススメだ。使い慣れたものに固執せず、チャレンジしよう。

VOLT-X



3点バースト方式[illegible]ヴォルペ・スコーピオよりも[illegible]ほど必要ではない。下の計[illegible]性能的にはM99サーペントとヴォルペ[illegible]中間になる。1マガジンでの火力も[illegible]

[illegible]



[illegible]3点バース[illegible]ペントな[illegible]

●1マガジン当たりの火力
M99サーペント　270×80＝21,600
ヴォルペ・スコーピオ　370×51＝18,870
VOLT－X　650×30＝19,500

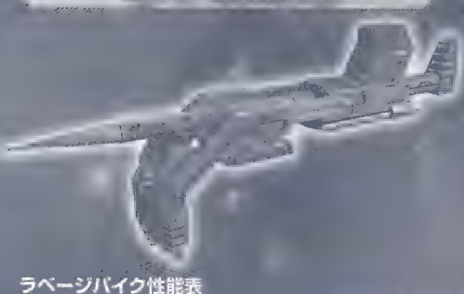
●DPS（[illegible]、1秒当たりの火力）
M99サーペント　270×860÷60＝3,870
ヴォルペ・スコーピオ　370×810÷60＝4,995
VOLT－X　650×420÷60＝4,550

◆VOLT[illegible]の特徴
・コア攻撃のダメージがやや低い
・施設破壊、設置物破壊が得意
・射線が派手なのでバレやすい

VOLT－X性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
VOLT－X	3点射	ニュート	250	650	30発×8	毎分420発	B	750	鉛板	25	ニュード集積体	2	ニュート融素子	1	クリティカルキル/銀	10

ラベージバイク



バイク系統の三つ目。この系統の特徴として、タメることで威力が上かるが、充てん音か大きいのため敵に気付かれやすいという弱点がある。

通常攻撃は、アームバイクやヘヴィバイクと同じように、その場で突き刺す動作となる。攻撃範囲が非常に狭く、当てにくい。一方。特殊攻撃は、SW-ティア[illegible]のように前進しつつ、[illegible]のように回転した勢いを利用して突き刺す。

強襲の近接武器には劣るが、バイク系統では格段に当てやすくなっている。やや威力が劣るものの、実戦ではタメないで当てるのが実戦的だろう。

特殊攻撃を当てろ!



踏み込む距離もある特殊攻撃。重量があるので、脚パーツの重量耐性と相談しつながら積むかどうかを決めよう。

ラベージバイク性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件								
	効果	攻撃属性	重量	通常攻撃	特殊攻撃	充填効果	充填時間	GP	必要素材						勲章	
ラベージバイク	近接戦闘	近	400	打撃Lv1	Lv3	大	4秒	1100	チタン鋼	30	複層重合金属	2	ニュート群体	5	COMBO/銀	30

レヴェラー・ブルート



連射式ハンドガンであるレヴェラー系統の、四つ目の武器。これまでのレヴェラー系統に比べ、1発の威力が格段にアップした。その一方で、弾数は非常に少なく設定されている。耐久値MAXの敵と撃ち合う場合には、何度もリロードが発生することが予想されるので、それを見越した立ち回りが必要となってくる。

◆レヴェラー・ブルートの特徴

- 連射可能
- 1発の威力が高い
- 1マガジンの弾数が非常に少ない



威力は高いが、すぐにリロードが発生する。元々狙撃はリロードの優秀な腕パーツを装備する傾向にあるので、使いこなせるか？耐久力の低い相手を狙ったり、光学迷彩と併用しよう。

レヴェラー・ブルート性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
レヴェラー・ブルート	連射	実	160	470	14発×9	毎分400発	C	750	チタン鋼	25	銅片	15	ソノチップ	10	撃破章	20

ラピッドネイル



ネイルガン系統4種類目。使用感は初期銃であるネイルガンが一番近い。DPSはほぼ同じで高めに設定。

ネイルガンの弱点であった1マガジン当たりの火力が大幅に強化されたため、上位互換武器といってもいいだろう。軽量級や中量級の装甲であれば、クリティカルショットを交ぜつつ、1マガジンで撃破できる場合も多くなっている。

なお、総弾数がやや少なく、めったに起きないが長期生存すると弾切れになる場合がある。



もはやサブマシンガンの仕様に近くなったラピッドネイル。集弾性能がやや低いので、遠いとばらけやすい。

・1マガジン当たりの火力

ネイルガン	490×16=7840
ラピッドネイル	380×36=13680

・DPS（瞬間火力、1秒当たりの火力）

ネイルガン	490×480÷60=3,920
ラピッドネイル	380×600÷60=3,800

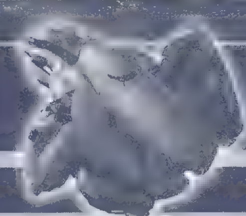
◆ラピッドネイルの特徴

- 連射
- ネイルガンとしては、1マガジンの弾が多い
- 長期生存すると弾切れの危険あり

ラピッドネイル性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
ラピッドネイル	連射	実	220	380	36発×18	毎分600発	C	750	鉛板	20	超剛性メタル	2	カロラチップ	1	ヘースカート/銀	30

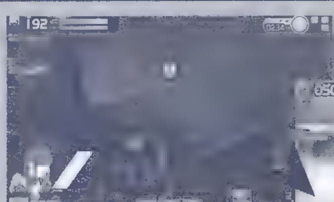
最新 ワフトローダー対策事情



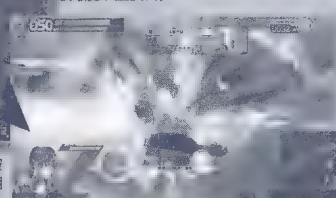
最上位のS～A戦で流行しているワフトローダー対策を紹介。

支援 リムペットボムを自機に貼り付けて特攻！

リムペットボムVは威力が高い。これを自機に5個貼り付けて、敵ワフトローダーの近くで爆発させるのが、流行の対策の一つだ。最接近した状態で爆発させれば、ワフトローダーの耐久値を4割近く削れる。



自機の貼り付け方は色々あるが、この角度で投げれば、前に歩くだけでも貼り付く。見上げる角度が重要だ。



ワフトローダーの耐久値が4割以下なら爆破で撃破できる。1発で大ダメージなので、相手に逃げるヒマを与えない。

重火力 プラズマカノン・ネオの超破壊力で爆殺！

プラズマカノン・ネオは破壊力が抜群。対ブラスト・ランナー戦闘では爆発半径が小さく当てにくいものの、標的の大きなワフトローダーであれば相性がいい。

ワフトローダーの正面からであれば銃座を、背後からなら弱点を狙おう。

◆プラズマカノン・ネオの優れた点

- 弾速が速く、やや遠くても当てられる
- 破壊力が22,000と非常に高い



近めなら試験型ECMグレネード→プラズマカノン・ネオと交互に撃つ、理想的な戦法が可能だ。

βバラージ対策！

●βバラージとは……!?

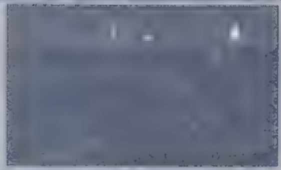
重火力の得意とするコア攻撃、ワフトローダーから降りてサワード系の武器でコア攻撃、再び乗ってリロード中の被弾を避ける戦法だ。サワード・バラージとE.D.G.－βの腕の組み合わせが名前の由来となる。

●その対策

敵が降りている時間は非常に短く、一撃必殺の武器以外では厳しい。降りた瞬間を見計らって、ワフトローダーを乗っ取るのが◯。



この場合、狙いは敵ではなく、だれも乗っていないワフトローダーだ。背後から接近して乗っ取ろう。多少のコアへの被弾を覚悟すれば、最終的な被害は少ない。



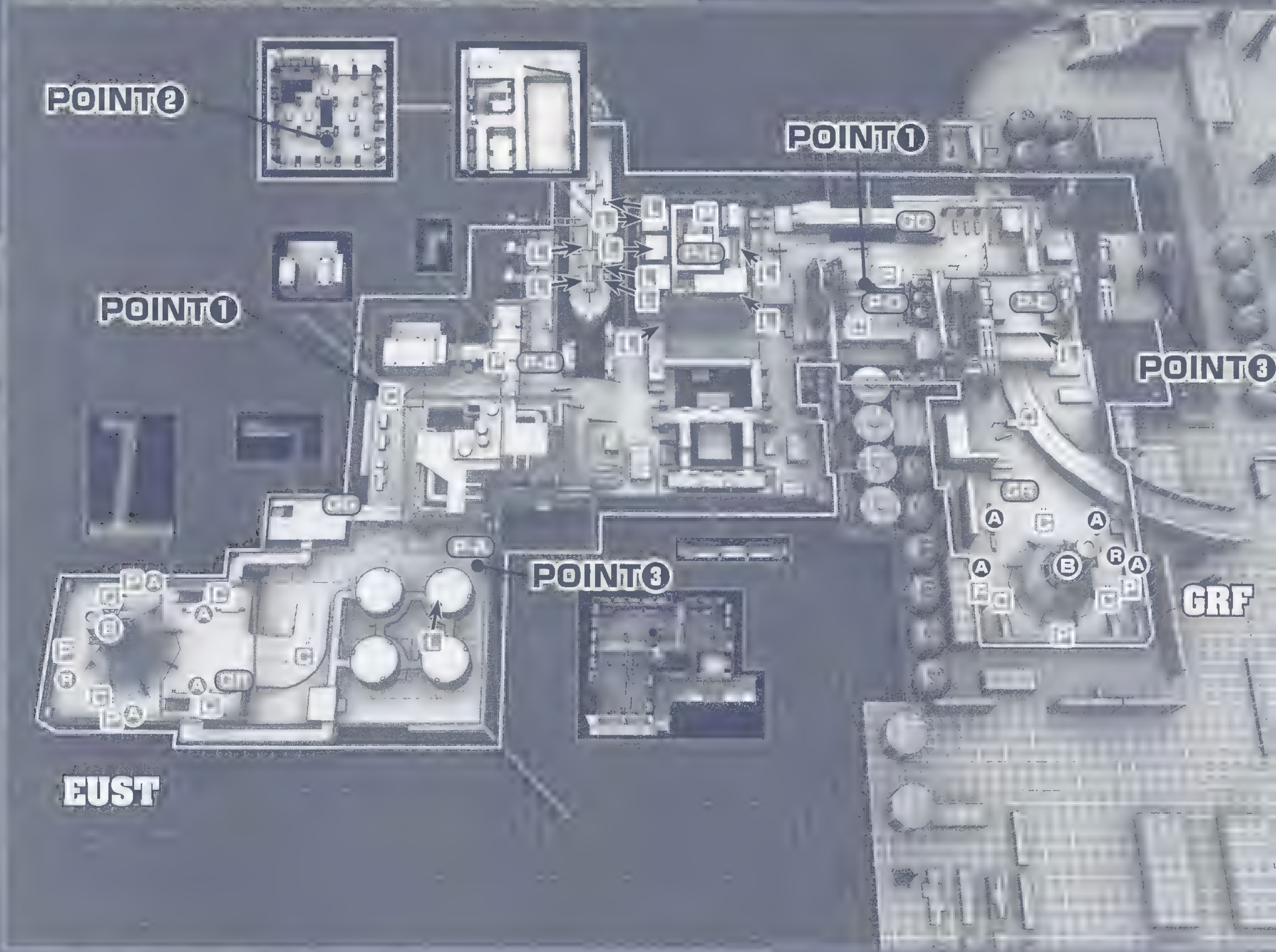
MISSION BRIEFING

ウーハイ産業港
～艦上の交錯線～



カタパルトの影響から、攻めやすいマップ構成になっています。自陣を十分に索敵しながら防衛してください。

ウーハイ産業港～艦上の交錯線～　全体マップ



カタパルトで一気に敵ベースへ

地形は「ウーハイ産業港～暁の威容～」と同じ。ただし、ワフトローダーは登場しない。両軍それぞれに敵ベースへ飛ぶカタパルトがあるので、[illegible]コア攻撃タイプのマップになる。特に、強襲使用率が高い[illegible]は、この傾向が強い。当然、これを抑えるための支援による[illegible]敵は需要が高い。

マップ中央にはCプラントがあり激戦区となる。そこに隣接する[illegible]港には、[illegible]が停泊している。また、B、Dプラントが、Cプラントと比較的近い距離にある。その上、Cプラントと[illegible]上空に障害物が無いので、重火力で攻略しやすい。



[illegible]なりやすく、艦上で戦うこともある。



[illegible]い。EUSTは早めの索敵が必須だ。

マップ上の[illegible]　B／B……ベース　R／R……レーダー　A／A……自動砲台　[illegible]……プラント　C……カタパルト

POINT❶ 敵ベースへ飛ぶカタパルト

両軍それぞれに敵ベースへと飛ぶカタパルトがあるが、使用感は大きく異なる。

東にある（GRFベース向きの）カタパルトは、Cプラントから近い。また、Dプラントのすぐ隣にあるので、これを占拠しつつ敵が来たらGRFベースを目指すのが手だ。ただし、カタパルトの着地点からGRFベースまで距離がある。

一方、西の（EUSTベース向きの）カタパルトは、単純に北沿いルートのショートカットになる。

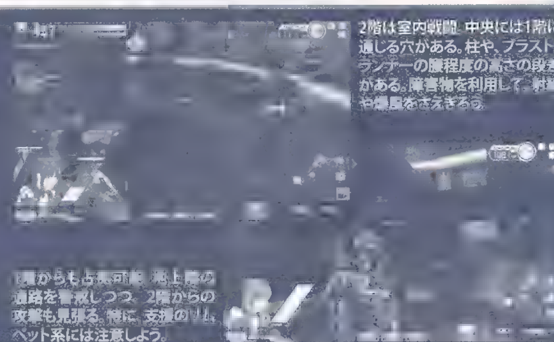


西のカタパルトは、四つのタンクがある地形まで飛べる。EUSTのベースは、もう目と鼻の先だ。

POINT❷ Cプラントは建物内部の2階にある

Cプラント付近は、室内戦闘のような戦場になる。特に屋根があるのが大きなポイントで、重火力の榴弾砲が機能しない。そのため、設置物などが破壊されにくく、支援や狙撃のプラント制圧力が生きる。

なお、2階にプラントがあるが、1階からでも占拠することは可能。プラント中央には穴があるので、2階から1階への移動はできるが、その逆はできない。



2階は室内戦闘。中央には1階に通じる穴がある。柱や、ブラストランナーの膝程度の高さの段差がある。障害物を利用して、射線や爆風をさえぎろう。

1階からも占拠可能。地上階の通路を警戒しつつ、2階からの攻撃も見張る。特に、支援のリムペット系には注意しよう。

POINT❸ A／Eプラントは前から再出撃する

A／Eプラントの再出撃位置は、プラントの前方になる。このため、敵のプラントを占拠できればベースまでの距離が近く大きなチャンスに。逆に味方のプラントを取られるとピンチになる。

早めの索敵さえできれば、比較的防衛をしやすい地形になる。自分が防衛できるタイミングなら、必ず防衛した方がいいぞ。



Aプラントの再出撃位置はここになる。敵ベースはすぐそこだ。事前に高所から敵の位置を確認できるのも強み。

-EUST進軍- Eプラントを占拠すれば怒濤の攻めが可能

白矢印は、これまでの内側を回るルートとカタパルトルートの二つがある。Dプラントを占拠しつつ進むのも手だ。灰色の矢印は平たんな道。重火力や支援が前を狙いつつ進む。

黒矢印は、大外を回る迂回ルート。基本的には隠れながら進む。敵に索敵センサーが無いときは成功しやすい。時間的ロスは大きいものの、Eプラントを占拠できれば、一発逆転の可能性が出てくる。



ショートカットでベースへ攻めろ

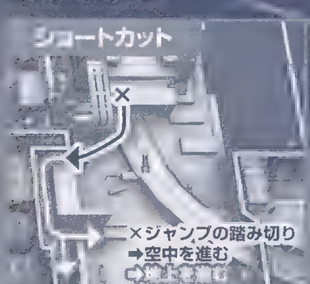
ダッシュ性能のいい脚部パーツなら、建物の屋上から2階の脇道（下図参照）に飛べる。脇道はレーダー範囲外なので強力だ。



再出撃はここ。まずはACジャンプし、右斜めに向きを変える感じで。



（ジャンプ→ブースト）×3と入力するといい。慣れが必要なので要練習だ。



-GRF進軍- 艦上の戦場を抜けて！

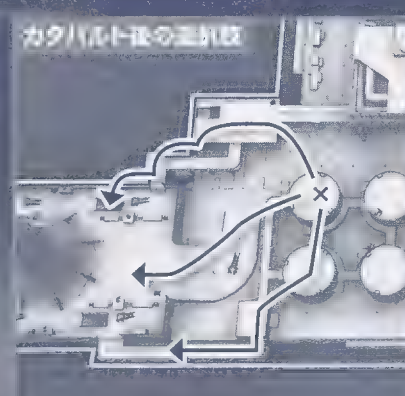
白矢印は、海に突き出した足場で空中を進む。強襲のACジャンプを使おう。戦況次第でAプラント占拠もいい。黒矢印は主力ルート。カタパルトでSPゲージを温存できる。カタパルト付近で索敵されても、防衛が間に合わないことが多い。灰色矢印は建物内部を進軍する。敵を撃破しつつ進もう。



カタパルトからの選択枝が多い

カタパルト使用後は、タンクの上に着地可能。ここからは大きく3種類のルートがあるので、防衛側を幻惑できる。

ベースに敵防衛が見えた場合には、タンクからジャンプで降りて（これを敵に見せて）、少し地上を進んで逆サイドから攻め込むのが効果的だ。この位置はほとんどの場合索敵範囲外になるので、敵の裏を突ける。



マップ上のアイコン　L……リフト　GG……ガン・ターレットG　GR……ガン・ターレットR　P……リペアポッド



MISSION BRIEFING

放棄区画D51

～氷点下の胎動～

視界が非常に悪いマップになってます。支援兵装の索敵などを利用し、自陣に潜伏する敵を発見してください。



放棄区画D51～氷点下の胎動～　全体マップ



[illegible]Cプラントを押えろ!

[illegible]画D51～冷厳なる轟声～」と同じ[illegible]が悪くなっている。

このマップ一番の特徴は、Cプラントと逆サイ[illegible]ーレットR。ここを抑[illegible]

[illegible]

プラント[illegible]

ントがあり、重要ポイントなる。また[illegible]抜け道上にはB／Dプラントがある





マップ上の[illegible]　□／■……ベース　Ⓡ／Ⓡ……レーダー　Ⓐ／Ⓐ……自動砲台　[illegible]……プラント　[illegible]……カタパルト

POINT 1 中央のガン・ターレットR

中央の北側、尖ったビルの根元にガン・ターレットRがある。中央の平地を撃ち下ろせるだけでなく、[illegible]Bプラントも砲撃できるので、EUST側が戦線を上げる際にも役立つ。なお、Bプラントは障害物のため砲撃しにくい。





正面、Cプラント[illegible]を押さえておけ[illegible]

POINT 2 抜け道の出入り口をふさぐ形でB　Dプラント

B、Dプラントは、廃ビルの陰から通じる抜け道のちょうど上にある。そのため、どちらも防衛意識が高くなりやすい。一段高い場所にあるので、その周辺の地形を通れば見つからずに制圧できることもある。強襲などはプラントを無視して進むのも手だろう。なお、BプラントはEUSTベースからカタパルトで届く。一方、Dプラントは2段構造で、高架の道路下から占拠が可能だ。



POINT 3 Cプラントとリペアポッド

両軍の中間地点にあるため、激戦区となるCプラント。廃ビルの2階部分にプラントがあり、1階でも占拠が可能。[illegible]

ここを占拠すれば、[illegible]リペアポッドが利用可能になるので、[illegible]



両軍がぶつかるCプラントは、廃ビルの2階部分にある。天井が[illegible]破壊されれば2階の足場が少なくなる。



正面に見えるのが、Cプラント最寄りのリペアポッド。激戦区にあるものの、中央に向いているので、使用中でも敵を警戒しやすい。

―EUST側攻略― 迂回ルートのリフトを利用するのも手

[illegible]







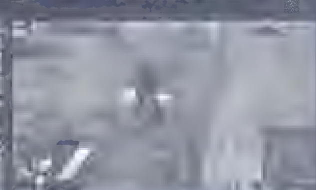
―GRF側攻略― Bプラントを占拠するか？　無視して最短ルート進むか？

白矢印の内側ルートは、強襲の使うルート。抜け道を出た地点からEUSTベースまでの距離が短いので、スピード勝負なら[illegible]されても防衛が間に合わない。ただし待ち伏せには弱いので、敵が居なくなる瞬間を見極めて進もう。[illegible]ルート変更するのもアリ。このルートは129m地点から41型強化手榴弾を[illegible](14秒シュートになる)、ベースインできるのが利点だ。[illegible]

[illegible]



左上にはBプラントが[illegible]真横の低所を通れば、上が[illegible]





マップ上の[illegible]　L……リフト　G……ガン・ターレットG　R……ガン・ターレットR　[illegible]……リペアポッド

稼働間近の『Ver.A』最新情報&
新たな追加クエストまで掲載!



[illegible]て、[illegible]&ハンマーが[illegible]のメダリ[illegible]するかも？

CROSS RAID
【クロスレイド】

ようやく情報解禁となった最新『Ver.A』情報に加え、公開が目前に迫った「砂塵震撼」を徹底解説！ 新たな冒険に備えて、準備を整えておくべし!?

シャイニング・フォース クロスレイド [illegible]
■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]
■操作方法 [illegible]
■稼働日 [illegible]
■使用基板 [illegible]
■料金 [illegible]

[illegible]外観を選択可能。カラーリングで[illegible]変身!?

ファン待望の最新バージョン Ver.A情報がいよいよ解禁!!

追加キャラクターとして “ビーストハーフ”男性が参戦!!

[illegible]。

[illegible]ハーフ男性版のプレイヤー追加。[illegible]種族の性別補完となるため、得意[illegible]スキルなどは従来通り。しかし、これまで[illegible]限定の萌えキャラ的な位置付[illegible]、ワイルドな外観で心を捕[illegible]。

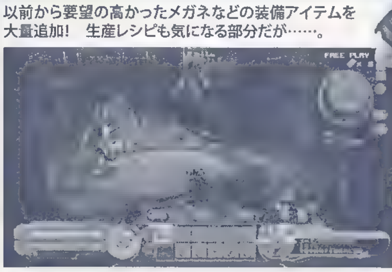
[illegible]



新たに公開されたアドバタイズ[illegible]ン系の新ボスやリーダー[illegible]

SFC開発ブログ 特別版

[illegible]



以前から要望の高かったメガネなどの装備アイテムを大量追加！ 生産レシピも気になる部分だが……。



武器&防具アイテムも続々と登場予定!?

ギルド情報 [illegible]

ギミック満載のフィールドを一気に駆け抜けろ!

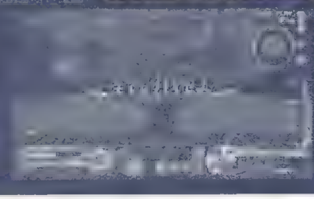
全国協力・砂塵震撼

新ボス・ヴァジュラが待ち受ける、ベテラン向けに調整された新規クエスト。道中もギミック満載なので気を抜かずに挑め!

マルチクエスト7・砂塵震撼

クエスト参加条件
プレイヤー Lv40 以上／名声 4,500 以上

クエストでは久しぶりのエアムーブを絡めたギミックがエリア2から登場! 全エリアを通じて解錠に複数のカギが必要な事も多いので、パーティメンバーで手分けしてカギを集めること。



GK戦ではキマイラクリムゾン&アサルトスマッシャーが登場。分断しよう。



砂塵震撼 BOSS

ヴァジュラ

破壊可能部位	剣、盾、台座×4

アドバタイズ映像で存在が確認されていた、ナイトギア系の新ボス・ヴァジュラがいよいよクエストに登場! 攻撃バリエーションが桁違いに多いので、攻撃の準備モーションを見逃さずに対処しよう。

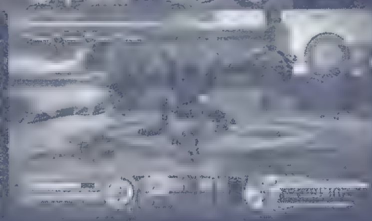
これまでのボス戦と違って、ヴァジュラ戦には属性台座×4のステージギミックが存在(カコミ参照)。耐久力を削ることでダメージアップが見込める要素なので、基本的に破壊すること。

ヴァジュラ本体に関しては、ナイトギア同様に剣と盾を破壊することで、攻撃面のパワーダウンを狙うことが可能。ただし、ナイトギアと違ってガード構えとならない上に、専用ルールが適用されているので要注意! きちんと仕組みを理解して、無駄な部位破壊で時間を取られないように心がけていこう。

ナイトギアムーバースの攻撃全般は、従来と違って衝撃波のダメージがかなり高い。いずれも準備モーションを見て判別可能なので、タイミングを合わせてのジャンプやガードできっちりと回避していきたい。



おなじみとなった回転斬りは、下段→中段のコンビネーション。ダメージが大きく連続ヒットするので要注意!



ショートダッシュで横斬り、縦斬りを多用してくるので、ショートダッシュを見たらガードするのが大安定だ。

属性台座を破壊せよ!?

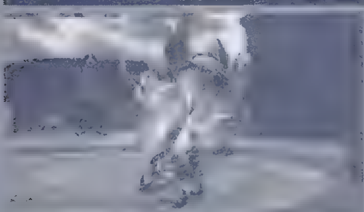
フィールドの四隅に設置された台座は、ボスの属性防御を司る装置。各台座には個別の耐久力ゲージが設定されており、攻撃をヒットさせることで破壊できる。それぞれ台座を破壊することによって、ボス本体の対応属性(火、水、風、地)への与ダメージがアップ! ただし、特定の条件下で台座が復活するため、そのたびに台座を破壊しなければならない。



台座はタッチパネルでのみロックオン可能。剣破壊のストックも兼ねているので、スタート直後はすべて破壊しよう。

ヴァジュラの特徴的な攻撃パターン

吸収突き



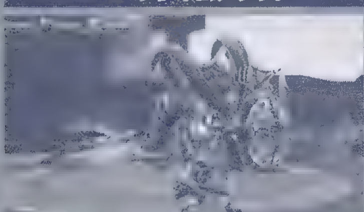
4種類ある青エフェクト(MP消費)技の一つ。ガード時も吸収モーションへ移行するぞ!

突き立て×3



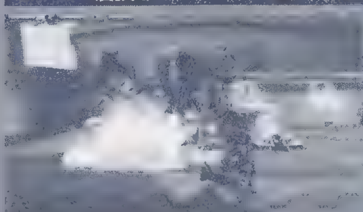
剣破壊で使わなくなる青エフェクト技。ボスの左側→正面→右側の順番で衝撃波が発生する。

フレイムアタック



盾を使った青エフェクト技で、ボスの左側から右側へ炎が移動。背後へ回り込めば安全だ。

盾投げ~ファイアーボール



一番厄介な青エフェクト技で、中央に落下した盾から爆裂弾(盾破壊で無くなる)を連射。

ジャンプ突き立て×4



4回で1セットのジャンプ~突き立ての連続攻撃。4回目の着地後が剣破壊のチャンス!

ファイアーボール~たたき付け



盾構え~ファイアーボール~垂直斬りのコンビネーション。側面や背後へ回り込んでいこう

部位破壊の専用ルール

ヴァジュラ本体は剣と盾の2カ所が破壊可能部位となるが、剣破壊のみ特殊な専用ルールが適用されている。具体的には剣のストックが存在しており、スタート直後に剣を集中攻撃で破壊しても即座にストックで復活する。

この剣のストック代わりとなっているのが、ステージ上に設置された四つの属性台座。原則的に破壊されていない台座の数だけ、剣破壊時にストックを消費して剣が復活する。ただし、台座が復活してもストック数は復活しないため、それぞれ1回破壊すればストックが無くなる模様。ダメージアップにもつながるため、スタート直後は台座破壊がセオリーとなる。



台座を放置した状態だと剣が復活!? ちなみにストックが残った状態の台座を破壊すると、ボス素材をドロップする。

ギルドの情報 [illegible]



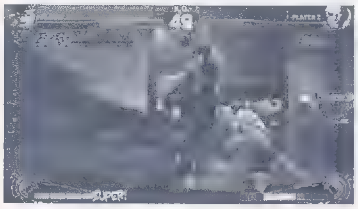
追加キャラクター2人と3強キャラキラーに注目!

殺意の波動に目覚めたリュウ、狂オシキ鬼の評価は?

タイムリリースキャラクターとして登場した殺意の波動に目覚めたリュウと狂オシキ鬼も、多くのプレイヤーの研鑽により、「武器」となる戦術が多く開発されており、キャラクターの評価もある程度定まってきた。現状では、キャラクターランキングのちょうど真ん中くらいの強さとして評価されているが、その強さの質は独特。対戦経験の少ない相手にとっては脅威となるキャラクターのはず。

まず、殺意の波動に目覚めたリュウは、波動拳が連続ガードになりやすいしゃがみ中Ⓚやしゃがみ中Ⓟが強力。ここから、中版竜爪脚を入れ込んでおけば、カウンター時には連続ヒットし、大ダメージコンボを狙える。連続技の威力が高いため、ガードを揺さぶりやすい移動投げや、天魔空刃脚、ジャンプ中Ⓚ、空中竜巻斬空脚を織り交ぜた起き攻めなども期待値が高い。昇龍拳セービングからの追撃や、移動速度こそ遅いものの無敵の長い阿修羅閃空など、防御手段が多いのも強みだ。

狂オシキ鬼は、斬空波動掌を使った空中制御が持ち味。跳び込みをしかけ、対空されそうなら後ろ方向に逃げるという独特の立ち回りは、対空技の強力な本作において大きな強みとなる。けん制として使いやすい➡+強Ⓟや、奇襲として役立つ羅漢断塔刃など、他の胴着キャラクターとは一線を画する技も立ち回りのアクセントとして光る。また、一気に勝負を決められる火力の高さも魅力だ。



中版竜爪脚は連続ガードになりにくい。この技への割り込みをどう阻止するかがポイント。



➡+強Ⓟは-10フレーム。確定しやすい技を持つキャラクターには厳しい闘いを強いられる。

『スパⅣ AE』キャラクターランキング 2011年5月中旬Ver.

ランク	キャラクター
S	ユン、ヤン、フェイロン
A	ザンギエフ、C.ヴァイパー、サガット、豪鬼、キャミィ、まこと
B	ケン、春麗、バイソン、ベガ、アドン、さくら
C	アベル、ディージェイ、いぶき、E.本田、セス、コーディー、ガイ、バルログ、ルーファス、リュウ、ブランカ、ダッドリー、ダルシム、ジュリ、エル・フォルテ、ガイル、剛拳、元、ローズ、狂オシキ鬼、殺意リュウ
D	ハカン、T.ホーク、ダン

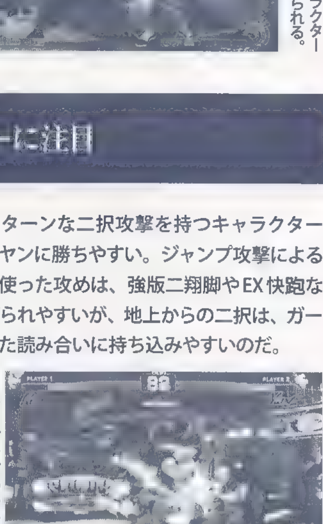
↑強

Pick up キャラクター ユン&ヤンキラーとなるキャラクターに注目

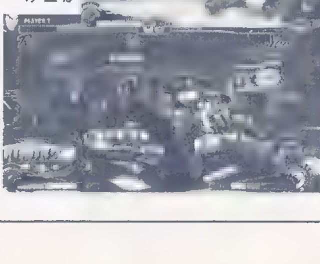
強キャラの代表格である、ユン、ヤンに対しては、フェイロンがキラーキャラクターとなっている。フェイロンは、ユンの弱版鉄山靠への反撃技として、ローリスクハイリターンなしゃがみ弱Ⓟを持ち、ヤンの起き攻めに対しても、熾炎脚や、EX烈空脚など、回避手段を豊富に持つため、一方的な試合展開になりにくいのだ。

また、サガットも、タイガーショットによるけん制能力の高さと、遠距離立ち強Ⓚ、タイガーアッパーカットによる対空能力の高さが有利に働く要素となっている。そのスピーディな動きから、飛び道具に強いイメージのあるユン、ヤンだが、タイガーショットはスキが小さく、高さを打ち分けられる上、垂直ジャンプの様子見に対しても➡+強Ⓚなどでプレッシャーをかけられるため、安易に接近される危険性が少ない。

また、ザンギエフやまことといった、地上からのハイリターンな二択攻撃を持つキャラクターもユン、ヤンに勝ちやすい。ジャンプ攻撃によるめくりを使った攻めは、強版二翔脚やEX快跑などで逃げられやすいが、地上からの二択は、ガードを含めた読み合いに持ち込みやすいのだ。



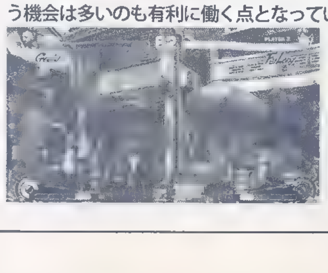
EXセービングのかかる無敵技があれば、ユン、ヤンの攻めから抜け出しやすい。



めくりジャンプ攻撃は、強版二翔脚を出されると逃げられてしまうことが多い。

Pick up キャラクター フェイロンキラーは?

勝ちやすいキャラクターとしては、地上戦が比較的やりやすいバイソン、E.本田や、起き攻めの強力な豪鬼。豪鬼の起き攻めは、フェイロンのリバーサル技を無効化できるものが多く、立ち回り面でも遠距離強Ⓚがしゃがみにヒットするため、五分に近い闘いに持ち込める。起き攻めの始動技として重宝するしゃがみ強Ⓚには烈火拳で反撃されてしまうが、フェイロンは弱竜巻斬空脚後にしゃがみ強Ⓚがコンボになるキャラクターなので、受け身不能のダウンを奪う機会は多いのも有利に働く点となっているぞ。



当身技の逆鱗拳も、百鬼豪衝や、画面端のジャンプ強Ⓚめくりで無効化できる。



闘劇予選開幕！ キャラ情勢に変化あり!?

ついに闘劇予選が開幕！ 予選出場者の声を参考にランキングを作成、その中から注目キャラクターをピックアップし、現状をざっくりと解説した。S～Bまでのランクの差は僅差。長い闘劇予選の終わりに、決勝の舞台に残っているキャラは!?

Text: よるよる

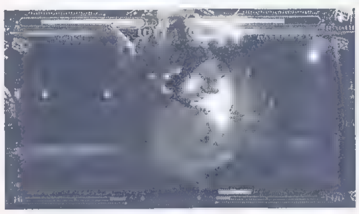
闘劇タイトル最新キャラクターランキング

上位キャラクターの動向のチェック！

一部のプレイヤーの間で最強キャラクターと言われるマコトだが、Aランクキャラクターとの差は微々たるもの。Aランクに位置するキャラクターは、ジン、レイチェル、タオカカといった安定した立ち回りを仕掛けられるキャラクターと、高火力連続技を持つノエル、ハザマ、ライチ、ヴァルケンハイン、カルルと強さの種類が2つのグループに分けられる。特に最近では、キャラクターによっては体力すべてを奪われかねない連係を持つカルル、Bフラッシュハイダーを絡めたループコンボで6000近くの体力を奪えるノエルが大会では当たりたくないキャラクターとして浸透し始めている。発売当初は、中堅以下と言われていたヴァルケンハインも、空対空から勝ちパターンに持ち込めるという強みが評価され、今では上位キャラクターとして扱われている。切り返し能力には乏しいものの上位キャラクターに対しても、その超火力を活かして「殺るか殺られるか」のような闘いを持ちかけることができるのも、評価を上げた理由だ。Bランクで注目したいのは、爆発力の高いセットプレーを持つミュー。連続技の研究が進んだことで、一度相手を端に追い込めば、そのまま一気に倒し切ってしまうことも可能になり次第に評価を上げてきている。使用人口の少ないキャラクターだが、使い手には強豪プレイヤーが多く、今年の『BBCS II』闘劇予選の一つの見どころとなってくれそうだ。



マコトの強さを支えるパリング。見返りの大きい中段にリスクを負わせられるのが強みだ。



ノエルのしゃがみDを2回くらっただけで負けるということも珍しくはなくなってきた。

『BBCS II』キャラクターランキング 2011年5月中旬Ver.

ランク	キャラクター
S	マコト
A	ノエル　ハザマ　ジン　ライチ　ヴァルケンハイン　カルル　レイチェル　タオカカ
B	ツバキ　ミュー　プラチナ　ハクメン　ラムダ　アラクネ　ラグナ　バング
C	テイガー

強

※同ランク内での差は無い。

Pick up キャラクター　職人キャラクターのそろうBランク

Bランクには職人好みのキャラクターが集結。中でも、次々と新たな連続技が発見されているラグナは、大幅に有利な組み合わせは少ないものの、どのキャラクターに対しても五分や、若干不利といったレベルで闘えるキャラクターとなっている。最近では、画面端を背負った状態から位置を入れ替える連続技や、ブラッドカイン、Dインフェルノディバイダーの先端当てなどを使ったテクニカルな連続技が研究され、稼働当初は「火力不足」と言われていた評価を覆しつつある。体力吸収量を重視した連続技なども、状況に応じて使われるようになるなど、もはやスタンダードキャラクターとしての戦術の域を超えたプレイは見た目も非常に美しく、今や『BBCS II』の一つの華となっている。

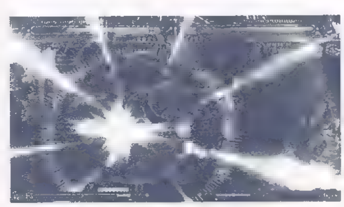
『BBCS II』からの登場となる新キャラクターのプラチナは、操作はそれほどテクニカルではないものの、自分の所持しているアイテムを常に意識し、次に来るアイテムをどう使うかを考えるなど、高い状況判断能力が問われるキャラクターとなっている。画面端連続技をどう決めるかが勝率に大きくかかわるため、今自分の居る位置から、どれほどの距離を運べるかといった目測など、気を配らなければならない点が多い。マコト、カルルなどに対してキャラクター相性がそれほどよくないため、シングル戦を勝ち抜くのは難しいかと思われるが、プラチナ愛で使い続けているプレイヤーたちのやり込みに期待したい。



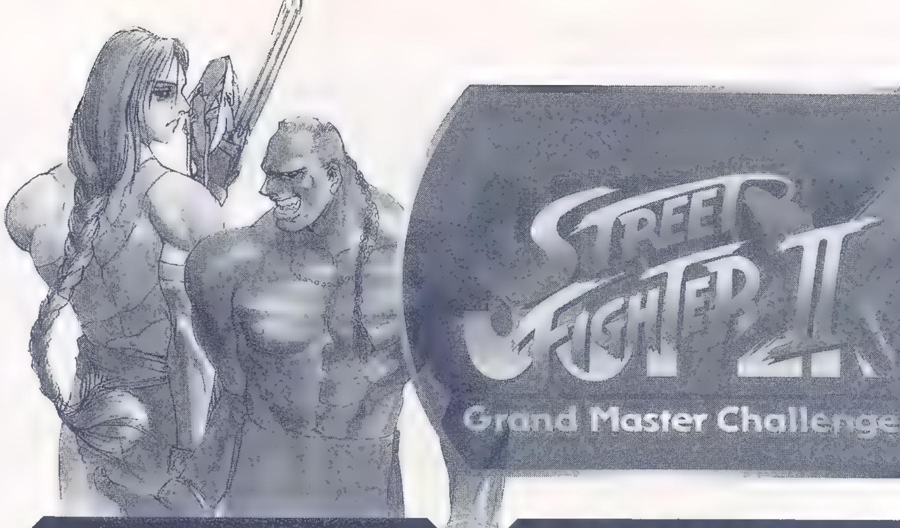
相手との位置を入れ替える連続技がさまざまなキャラクターで研究されている。

テイガーの立ち位置とは……

テイガーは、どのキャラクターにもまんべんなく辛いが、ワンチャンスの読み合いをものにすれば勝てるというピーキーな存在となっている。しかし、ワンチャンスをものにするとはいえ、ハザマやアラクネといった遠距離からの攻めを得意とするキャラクターには自分から触れる機会もほとんど訪れない。しかしそれでもジェネシックエメラルドテイガーバスターに夢を見ずにはいられない。今年の闘劇予選を通過する猛者は現れるのか。今から期待が止まらない。



全く勝てないワケではない「粋」なバランスがニクい！



上位4キャラの倒し方&ジャイリサリポート

[illegible]

4強キャラとは?

トップはやはり、過去2回別プレイヤーで闘劇を優勝してるXバルログだろう。長いリーチ、素早い動き、見えない起き攻め、逆転性の高いスーパーコンボと、長所は数多くある。二番手はやはりXダルシムか。そのリーチの長さから、詰む組み合わせも少なくない。三番手は無類の破壊力を誇るXバイソン。画面端から飛び道具を抜けるスーパーコンボ、一撃最大半分減るターンパンチと規格外な上に、通常技の判定も強い。四番手には春麗。ごそっと減る通常投げと、足の速さ、前進しながらでも出せるスーパーコンボと、必要なものはすべてそろっている。本戦では、上記キャラを倒すことが、優勝へ向けての最低条件となるだろう。



4強に取って代わりそうなのが、Xディージェイ。昨年の闘劇で初の優勝キャラクターとなったことは記憶に新しい。

上位陣を倒すキャラ

まずはバルログだが、ディージェイが一番苦手か。次いでベガ、ケン辺りが好勝負を演じやすい。空中戦を制しやすく、起き攻めが強力なキャラはバルログも攻め辛い模様。次に相性が激しいダルシム。キャラ相性では他を圧倒しながらも、ワンミスでまくられるパターンは少なくない。本田、キャミィ、T.ホーク辺りに大会で負ける光景をよく見かける。

バイソンは、キャラ特性からあっさり負けることは多い。研究されたことでディージェイには苦戦を強いられがち。T.ホーク、ザンギエフには1発で持っていかれるプレッシャーに加え、観客も敵に回す。

X春麗は、フェイロン、T.ホークなどの特殊系キャラが厳しいようだ。有利ではあるものの、二択には付き合わないといけないキャラ性能なので、どのキャラでもチャンスはある。

4強以外でのし上がってるのはXディージェイ。上位4キャラでは、ダルシム以外ならばいい勝負ができ、下位キャラには圧倒的に強い。要塞のような守りと、転ばせた後の見えない二択から一気に倒せる攻撃力……と、今年も大活躍しそうだ。

『スパIIX』キャラクターランキング

2011年5月中旬Ver.

キャラクター	ランク
Xバルログ、Xダルシム、Xバイソン、Sサガット、X春麗	S
Xディージェイ、Xリュウ、Xガイル、Xベガ	A
X本田、Xケン、Xフェイロン、Xサガット	B
Xブランカ、Xキャミィ、XT.ホーク、Xザンギエフ	C

強↑

※同ランク内では、基本的に並び順が前に居るほど強いキャラクターとする。

Event 闘劇2011開幕戦・「第7回 ジャイアンリサイタル」リポート

いよいよはじまった闘劇2011予選。開幕戦は昨年同様、ジャイアンリサイタルとなった。

いよいよ今年もスタートした闘劇予選。昨年同様、大規模5on5大会である「ジャイアンリサイタル」が、開幕戦として選ばれた。同大会の優勝チームの代表者に予選免除の権利が与えられ、代表者が残りの2名を選ぶという"特別枠"だ。

優勝候補筆頭は【蠍会】「さそり」(Xリュウ)、「志木」(Xバイソン)、「むてガイル」(Xガイル)、「ヌキ」(X春麗)、「ケーシン」(X春麗) は、しっかりと予選を勝ち上がり、決勝一回戦で昨年準優勝の【クラハシプロデュース】「えーふぉー」(Xブランカ)、「クラハシ」(Xリュウ)、「ユウベガ」(Xベガ)、「ヨシムラ」(Xダルシム)、「ひろやん」(XT.ホーク) と対戦。一進一退の好勝負だったが、やはりチームの支柱「志木」が副将で登場し、二人抜きで一回戦を突破する。

続く好勝負となった一回戦は、昨年優勝の【ドラゴン】「タマシマ」(Xバイソン)、「博士」(Xダルシム)、「ノグチ」(Xバルログ)、「むねお」(Sサガット)、「あだち」(Xディージェイ) と【ディージェイ5体】「ゆうづる」(Xディージェイ)、「イトー」(Xディージェイ)、「セキ」(Xディージェイ)、「イトカズ」(Xディージェイ)、「剣」(Xバイソン)。こちらも先鋒戦から一進一退だったが、副将「セキ」が何と「ノグチ」、「タマシマ」、「博士」を3人抜きでベスト4に勝ち進む。



参加チーム23、115人という大規模な大会となった。

準決勝の好ゲームは【蠍会】と【続・難波ヒルズ族】「つ〜じ〜」(Xバイソン)、「MAO」(Xバルログ)、「オペマイ」(Xバルログ)、「サイトウ」(Xザンギエフ)、「紫ベガ」(Xベガ)。ここは、「さそり」が爆発。難敵である「オペマイ」、「MAO」、「サイトウ」と倒しリーチ。【続・難波ヒルズ族】は大将「つ〜じ〜」が「さそり」、「むてガイル」と倒すも、「ヌキ」の前に力尽きる。決勝戦は、【蠍会】対【ディージェイ5体】。副将「志木」が先に大将「イトー」を引きずり出す。

最後ラウンド、バイソンのターンパンチにディージェイの前方ジャンプが刺さり、5段コンボとなったがピヨらず。続く正面からの択をしっかり投げ返し、反応し辛い近距離エアスラッシャーに対してスーパーコンボを決めて、【蠍会】が優勝した。



優勝した【蠍会】。それぞれが活躍したが、やはり「志木」の無敗が光る。

闘劇
—SUPER BATTLE OPERA—
THE 9th ARCADIA CUP TOURNAMENT
2011

闘劇2011開催中!!

すでに各地で熱い闘いが繰り広げられている闘劇2011全国地方予選大会。この闘いを勝ち抜いたプレイヤーは9月に開催される「闘劇2011本選決勝大会」への出場資格を得ることとなる。

今月号では、『AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH』の全国地方予選大会が開催される店舗の一覧を掲載。日程の前に「●」が付いた店舗はブロック決勝開催店舗だ（ブロック決勝開催店舗でも店舗予選が開催される）。

また、各店で開催される大会の時刻は任意に設定されるため、各店舗に確認するか、公式HPの各店舗ページにて確認してから参加しよう!

※注意 開催店舗とスケジュールは4月8日時点のもので、変更の可能性があります。最新情報は闘劇公式HPや闘劇公式twitterにてご確認ください。

◎闘劇公式HP http://www.tougeki.com/　◎闘劇公式twitter http://twitter.com/TOUGEKI

表の見かた

店舗名	都道府県	住所	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
タイトーステーション千歳	北海道	千歳市北栄2-12-5	0123-42-4195	中村	A-1		7/16(土)
GAME41	北海道	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツ 1F	011-751-9772	佐藤	A-1	●	7/17(日)

❶開催店舗名　❷都道府県　❸店舗住所　❹問い合わせ電話番号　❺担当者　❻ブロック区分：開催店舗数により、同一ブロック内で闘劇2011本選決勝出場権獲得のためのブロック決勝を開催。地域（エリア）によっては、ブロック決勝が無く、店舗予選優勝＝闘劇2011本選決勝出場権獲得となるところもある。　❼「●」が付いた店舗がブロック決勝開催店舗。この店舗でも店舗予選は開催されるが、当然ブロック決勝前に開催されるので、通常よりも早めに開催されることが多い。開始時間などは事前に確認しておこう。　❽予選開催日

AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH

1on1 シングル戦
AQUAPLUS

店舗名	都道府県	住所	電話番号	担当	ブロック	決勝	日程
タイトーステーション千歳	北海道	千歳市北栄2-12-5	0123-42-4195	中村	A-1		7/16(土)
GAME41	北海道	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツ 1F	011-751-9772	佐藤	A-1	●	7/17(日)
G3ボロス八戸店	青森県	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	0178-24-9911	中山	A-2	●	8/21(日)
タイトーステーション仙台名掛丁店	宮城県	仙台市青葉区中央1-7-13	022-215-1664	前田	A-3		7/18(月)
プレイランドエフワンR	宮城県	仙台市青葉区中央2-7-12 タベイビル B1	022-721-7375	原	A-3	●	7/24(日)
ボロス大曲店	秋田県	大仙市大曲戸巻町東485	0187-86-3340	富山	A-4		7/30(土)
G3ボロス秋田店	秋田県	秋田市東通7-4-5	018-884-0775	細井	A-4	●	7/31(日)
スーパーノバ福島店	福島県	福島市黒岩字中島7-2	024-544-0280	飯沼	A-5		8/6(土)
スーパーノバ会津インター	福島県	会津若松市町北町大字上荒久田字宮下142 1F	0242-37-0777	二野	A-5		8/7(日)
スーパービンゴ郡山店	福島県	郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-5	●	8/20(日)
アミューズビバ	茨城県	ひたちなか市東大島2-11-11	029-274-7311	三林	B-1		8/6(土)
プレビジョイカム那珂店	茨城県	那珂市菅谷字寄居1593-8	029-295-2493	富田	B-1	●	8/7(日)
ドライブイン千代田リンリン24	群馬県	邑楽郡千代田町上中森999-1	0276-86-8788	鈴木	B-2		8/20(土)
つるまき	栃木県	宇都宮市城東1-10-32	028-634-2839	北条	B-2	●	8/21(日)
ゲームファンタジア春日部店	埼玉県	春日部市中央1-8-15 春日部セントラル 1F～2F	048-755-2760	二階堂	B-3		7/16(土)
HAP'1 GAME CITTA' UNO	埼玉県	さいたま市桜区田島8-2-12	048-844-8868	山田	B-3		7/17(日)
デイトナⅢ	埼玉県	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	048-269-8119	山下	B-3		7/18(月)
ゲームガレージ大宮店	埼玉県	さいたま市大宮区宮町1-75 REX_OMIYA 2F～3F	048-650-2411	富岡	B-3	●	7/23(土)
西日暮里ゲームスポットバーサス	東京都	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル 3F	03-6806-6343	森川	B-4		7/31(日)
タイトーステーション高田馬場店	東京都	新宿区高田馬場3-1-4	03-3362-3812	山下	B-4		8/6(土)
池袋ギーゴ	東京都	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	早川	B-4		8/7(日)
タイトーステーション和光店	埼玉県	和光市丸山台1-4-5	048-465-7161	高野	B-4		8/20(土)
タイトーステーションBIGBOX高田馬場	東京都	新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX 6F	03-5272-9855	黒栁	B-4	●	8/21(日)
クラブセガ秋葉原	東京都	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	桐島	B-5		7/31(日)
タイトーステーション秋葉原店	東京都	千代田区外神田4-2-2 貴三ビル	03-5289-8445	斉藤	B-5		8/6(土)
東京レジャーランド秋葉原店	東京都	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸	B-5		8/7(日)
セガ秋葉原	東京都	千代田区外神田1-15-9 サトームセン6号館 5F	03-3254-8406	津谷	B-5		8/20(土)
クラブセガ秋葉原 新館	東京都	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビルディング	03-5297-3601	深見	B-5	●	8/21(日)
ツインスタージオスセガ	東京都	新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ 1F	03-3260-7253	坂本	B-6		7/16(土)
新宿スポーツランド本館	東京都	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル	03-3352-5489	大塚	B-6		7/18(月)
クラブセガ新宿西口	東京都	新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル	03-3349-0257	福島	B-6		7/23(土)
高田馬場ゲーセンミカド	東京都	新宿区高田馬場4-5-10 1F～2F	03-5386-0127	植高	B-6	●	7/24(日)
ゲームチャリオット辰巳店	千葉県	市原市市原500-1	0436-41-9211	向後	B-7		7/24(日)
ゲームチャリオット五井店	千葉県	市原市五井中央西2-1-2 ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	鈴木	B-7		7/30(土)
セガワールド成田	千葉県	成田市東町157-5	0476-23-2591	合使	B-7		7/31(日)
セガワールド旭	千葉県	旭市二字野場3150-1	0479-62-7101	村上	B-7		8/6(土)
ゲームチャリオット姉崎店	千葉県	市原市姉崎487-3	0436-60-1508	小柳	B-7	●	8/7(日)
スポーツウェーブ鉄腕24 浜野店	千葉県	中央区浜野町1025-59	043-300-8033	菅藤	B-8		7/10(日)
ゲームフジ市川	千葉県	市川市市川1-9-11 サン市川ハイツ 1F	047-329-1515	峯木	B-8		7/16(土)
ゲームチャリオット六方店	千葉県	千葉市稲毛区六方町52-2 ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	市村	B-8		7/17(日)
アミューズメントエース津田沼	千葉県	船橋市前原西2-15-1 ファミービル 1F～3F	047-475-8918	中澤	B-8		7/18(月)
ムー大陸 稲毛店	千葉県	千葉市稲毛区小仲代2-5-7 海宝ビル 2F	043-255-3257	高田	B-8	●	7/23(土)
アミューズメントスペースUFO八王子店	東京都	八王子市三崎町2-9 1F	042-627-8188	金井	B-9		7/17(日)
プレイロットジョイ	東京都	武蔵野市吉祥寺本町1-8-23 カワダビル 1F	0422-20-7157	菊地	B-9		7/18(月)
セガワールドアルカス	東京都	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館 2F～4F	042-365-2591	太田	B-9		7/23(土)
立川ゲームオスロー第1店	東京都	立川市曙町2-3-2 高柳ビル 2F	042-527-9399	渋谷	B-9	●	7/24(日)
タイトーステーション町田店	東京都	町田市原町田6-21-23 マツヤマビル 1F	042-739-6196	藤田	B-10		7/9(土)
タイトーイン祖師谷大蔵	東京都	世田谷区砧8-10-1	03-5494-5231	中西	B-10		7/10(日)
タイトーステーション溝の口	神奈川県	川崎市高津区溝の口1-11-8 ムサシボウルビル	044-844-7252	内田	B-10	●	7/16(土)
アミューズメントパークNASA	長野県	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-1		8/7(日)
ゲームパニック甲府	山梨県	甲府市国母5-20-24 ゲームパニック甲府	055-231-0829	清水	C-1		8/20(土)
ゲームセンターテクノポリス	新潟県	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	瀧口	C-1	●	8/21(日)
ゲームインさんしょう掛尾店	富山県	富山市掛尾町405	076-422-8333	亀谷	C-2		7/23(土)
ジョイランド江守店	福井県	福井市江守中2-1516	0776-33-1900	徳橋	C-2		7/24(日)
コスモランド小松	石川県	小松市有明町105-5	0761-23-2756	濱本	C-2		7/30(土)
セガ福井	福井県	福井市丸山1-410	0776-52-0806	大橋	C-2	●	7/31(日)
タイトーステーション豊橋店	愛知県	豊橋市藤沢町141-4 1F	0532-29-8511	西	C-3		7/16(土)
ミラクルドーム	静岡県	富士市田島124-1	0545-52-8585	島田	C-3		7/17(日)
ポート24 浜松店	静岡県	浜松市西区坪井町4183-1	053-440-5588	柴田	C-3		7/18(月)
ポート24 八事	愛知県	名古屋市昭和区広路町北石坂102-4	052-834-9200	高木	C-3	●	7/23(土)
岐阜レジャーランド真正店	岐阜県	本巣市政田1331	058-323-4767	石井	C-4		8/7(日)
レジャーランド内田橋店	愛知県	名古屋市南区内田橋2-26-22 トスカ 2F	052-694-6051	添谷	C-4		7/31(日)
岐阜レジャーランド穂積店	岐阜県	瑞穂市稲里630 パチンコグリフィン 2F	058-326-1133	神宮司	C-4		8/20(土)
game sky	愛知県	名古屋市中区大須2-18-45 仁王門ビル 1F	052-201-6496	山田	C-4	●	8/21(日)
名古屋レジャーランドささしま店	愛知県	名古屋市中村区平池町4-60-14 ラ・パーモささしま 1F	052-589-6561	水野	C-5		7/30(土)
ゲームチャオ松阪	三重県	松阪市船江町780	0598-53-3918	川嶋	C-5	●	7/31(日)
neo amusementspace a-cho	京都府	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302・303 A-breakビル 2F～3F	075-251-2323	千葉	D-1		7/10(日)
スーパーヒーロー堅田	滋賀県	大津市真野2-31-30	077-571-1231	三前	D-1		7/18(月)
ゲームアイビスかしはら店	奈良県	橿原市曲川町7-25-1 2F	0744-26-2203	池側	D-1		7/23(土)
アテナ日本橋	大阪府	大阪市浪速区難波中2-1-22	06-6641-7008	岡田	D-1	●	7/24(日)
ゲームランドACE	大阪府	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-19	06-6623-0050	中西	D-2		8/6(土)
遊スペース マジカル	兵庫県	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3	078-265-5100	山本	D-2		8/7(日)
アミューズメントスペースMAC姫路	兵庫県	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本	D-2		8/20(土)
セガ三宮SANX	兵庫県	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-2	●	8/21(日)
アミパラ テクノランド店	岡山県	岡山市北区大和町1-7-12	086-225-3377	岡本	E-1		8/20(土)
セガワールド松江	島根県	松江市嫁島町12-15	0852-23-2231	下間	E-1	●	8/21(日)
ハイテクセガ新居浜	愛媛県	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	E-2		7/30(土)
アポロゲームセンター沖洲店	徳島県	徳島市南沖洲1-93-1	088-664-0311	米津	E-2		7/31(日)
マックスプラザ善通寺	香川県	善通寺市中村町1798-2 マックスボウル 1F	0877-63-4333	正木	E-2	●	8/6(土)
タイトーステーションヨドバシ博多店	福岡県	福岡市博多区博多駅中央街6-12 ヨドバシカメラ 4F	092-477-3551	山際	F-1		8/7(日)
G'come 上熊本	熊本県	熊本市上熊本2-17-42	096-323-0076	小川	F-1		8/20(土)
ジーカム和白	福岡県	東区和白3-27-69	092-608-5881	島雄	F-1	●	8/21(日)
G-pala 中津	大分県	中津市東本町4-3	0979-23-6179	上坂	F-2		7/30(土)
アミューズメントスペースOPA	福岡県	北九州市小倉北区片野4-7-7 OPA（ビル）	093-952-2304	松永	F-2	●	7/30(土)
セガワールトヒダカプラザ	宮崎県	延岡市平原町5-1492-8	0982-35-5917	戸高	F-3	●	7/23(土)
アミューズメント・リバティー	鹿児島県	鹿児島市千日町15-15 リバティーハウスビル2F～3F	099-219-1526	川元	F-4	●	7/24(日)
トータルアミューズメント・ガリバー	沖縄県	沖縄市室川2-33-74 メゾンムロカワ 101	098-938-5682	山城	F-5	●	8/21(日)

ANA 2011 ARCADIA NEWS ANALYSE 6

プレゼントのお知らせ
Ⓟ PRESENT このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

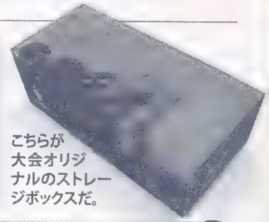
EVENT

「WCCF CAMPEONATO REGIONAL 2011」開催!!

http://www.wccf.jp/index.shtml

『WCCF』セガ施設限定大会「WCCF CAMPEONATO REGIONAL」が今年も開催！　全国各エリアのチャンピオンを決定するこの大会のレギュレーションは、前回同様「U-5R（レアカード5枚まで）」にて実施される。参加費は500円で、大会オリジナルのストレージボックスが参加賞としてプレゼントされるぞ。

店舗予選大会：
2011年6月11日（土）～7月10日（日）
エリアチャンピオン決定戦：
2011年7月16日（土）～8月7日（日）
※エリアチャンピオン決定戦は、全国9エリアにて開催予定。※店舗予選、エリアチャンピオン決定戦の日程・会場は公式サイトなどで追って発表。



こちらが大会オリジナルのストレージボックスだ。



大会オリジナル「ストレージボックス」3名様にプレゼント!! Ⓟ PRESENT

EVENT

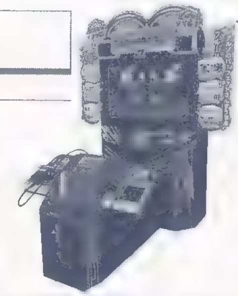
『ミュージックガンガン！2』店舗イベントが開催される！

http://www.taito.co.jp/arc/noko/music_gungun_2/index.html

『ミュージックガンガン！2』の店舗イベントが東京・埼玉・大阪・名古屋で開催された。今回の店舗イベントでは、「東方Project」のアレンジ曲をプレイした後、アンケートに答えると、「ZUNTATA」がアレンジした人気の収録曲の音源が入った限定CDがプレゼントされた。どの開催地でも大盛況だった模様だ。



ゲームマグマックス川越で開催されたイベントの模様。フルコンボ達成に拍手が巻き起こるなど大盛り上がりだったぞ。





店舗イベント限定オリジナルCDを3名様にプレゼント！ Ⓟ PRESENT

人気の収録曲「東方散楽祭」と「東方音銃夢」の音源が入った限定CD。

GOODS

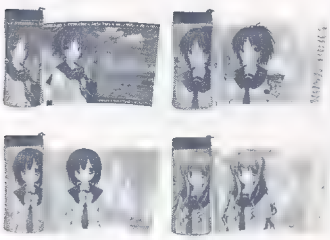
セガプライズより「バカテス」、「もしドラ」グッズ登場！

http://segaprize.com/

今春のセガプライズはすごい！　映画化も決定し、なおも話題沸騰中の「もしドラ」グッズに加え、大ヒットライトノベル、「バカとテストと召喚獣」のグッドスマイルカンパニーとの協力で実現したちっちゃかわいいコレクタブルフィギュア、ねんどろいどぷちなど魅力的なアイテムが目白押しなのだ。

もしドラグッズとバカとテストと召喚獣ねんどろいどぷちVol. 2をセットで各2名様にプレゼント!! Ⓟ PRESENT

●もしドラ　タンブラー



コミック版も好調な「もし高校野球のマネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら」シリーズのグッズがズラリ登場。

●もしドラ　マイクロファイバータオル



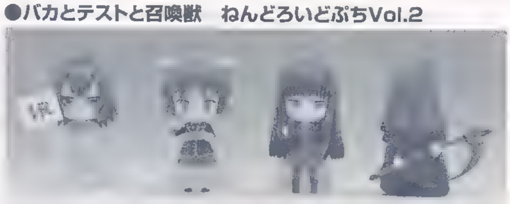
●もしドラ　スマートフォンケース for iPhone



●もしドラ　携帯クリーナー＆校章メタルプレート付ストラップ



●バカとテストと召喚獣　ねんどろいどぷちVol.2



大人気ラノベ「バカテス」のねんどろいどぷち！さて、この中で男の子はだれでしょう？

ゲーセンに行こう！

お店のスタッフとお客さんをアルカディアがつなげます！

ゲームセンター総合情報コーナー

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。



てあたりしだいゲームリスト

●6月稼動予定タイトル		
AQUAPAZZA	アクアプラス/エクサム	2D対戦格闘
●7月稼働予定タイトル		
真・恋姫†夢想 ～乙女対戦★三国志演義～	RCI	2D対戦格闘
●今夏稼働予定タイトル		
LORD of VERMILION Re:2	スクウェア・エニックス	オンライン対戦型トレーディングカードRPG
セガネットワーク対戦麻雀 MJ5	セガ	ネットワーク対戦麻雀
Let's Go ISLAND 3D	セガ	冒険ガンアクション
カオスコード	F K DIGITAL	2D対戦格闘
●2012年稼動予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール/フランスパン	2D対戦格闘
鉄拳タッグトーナメント2	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
パラセロルンペ ～空舞魔導陣～	プレリュードアールエス	対戦シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	2D対戦格闘
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティング
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ！（仮称）	セガ/トライアングル・サービス	アクション
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー/コンパイルハート	パズル
SEGA CARD GEN	セガ	スポーツカード
jubeat copious	KONAMI	音楽シミュレーション
beatmania ⅡDX 19 Lincle	KONAMI	DJシミュレーション

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは？～

ビデオゲーム部門

1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス＜バンダイナムコゲームス＞	288.7pt
2	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN＜セガ＞	225.5pt
3	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ＜アークシステムワークス＞	221.8pt
4	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION＜バンダイナムコゲームス＞	194.2pt
5	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION＜カプコン＞	151.3pt
6	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH for NESiCAxLive＜SNKプレイモア＞	130.9pt
7	アルカナハート3＜エクサム＞	89.7pt
8	MELTY BLOOD Actress Again Current Code＜エコールソフトウェア＞	87.3pt
9	STREET FIGTER Ⅲ 3rd STRIKE＜カプコン＞	62.4pt
10	THE KING OF FIGHTERS XIII＜SNKプレイモア＞	61.3pt

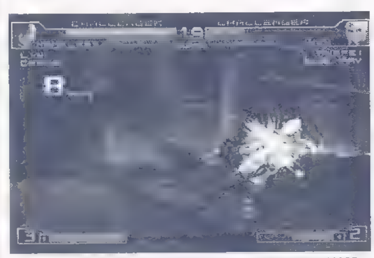
大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆＜バンダイナムコゲームス＞	299.4pt
2	ダライアスバースト アナザークロニクル＜タイトー＞	268.3pt
3	beatmania ⅡDX 18 Resort Anthem＜KONAMI＞	267.7pt
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution＜セガ＞	253.7pt
5	クイズマジックアカデミー8＜KONAMI＞	158.4pt
6	WORLD CLUB Champion Football INTERCONTINENTAL CLUB 2009-2010＜セガ＞	155pt
7	戦国大戦-1560 尾張の風雲児-＜セガ＞	130.3pt
8	三国志大戦3 WAR BEGINS＜セガ＞	92.7pt
9	GuiterFreaks XG2 Groove to Live＜KONAMI＞	76.4pt
10	シャイニング・フォース クロスレイド＜セガ＞	74.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH for NESiCAxLive

NESiCAxLive対応タイトルとしてランクイン。稼働店舗は限られている模様だが、堅調にスコアを稼いだ。ゲーセンの新しい形となるか。



本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：アミューズメントパークNASA/大久保アルファステーション/GAME41/ジョイプラザ加古川店/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店　ほか

ハイスコア全国集計

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

2011年4月17日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション		100	【前回までのあらすじ】2クレ目で出た!!	1面 ダッドリー ローリングサンダー	えの木(高知)
ダライアスバースト アナザークロニクル	オリジン Hゾーン	158,779,800	AFO	ALL A-D-H ノーミス	個人申請 ROUND1京都河原町店(京都)
	オリジン Kゾーン	204,764,300	ねこび	ALL C-F-K	個人申請 アドアーズ川口栄町(埼玉)
	オリジン Lゾーン	181,344,250	CAT@OOD(捕鯨和猫)	ALL C-G-L	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	ネクスト Hゾーン	174,627,900	ハイパー棚町薫大好きマン	ALL A-D-H	個人申請 タイトーステーション郡山オリエントパーク(福島)
	ネクスト Iゾーン	156,198,450	IRD-KNM	ALL A-E-I	つるまき(栃木)
	ネクスト Jゾーン	218,018,250	がんばれ日本@CAT	ALL C-F-J	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	ネクスト Kゾーン	193,648,200	GKK-ROD	ALL C-F-K	個人申請 ROUND1草加店(埼玉)
	ネクスト Lゾーン	214,354,220	JMB-@	ALL C-G-L	つるまき(栃木)
	フォーミュラ Jゾーン	230,186,750	プリン	ALL	個人申請 ゲームスポット306(富山)
	レジェンド Hゾーン	174,101,300	グレート草壁優季大好きマン	ALL A-D-H	個人申請 ゲームギガAGS(福島)
	レジェンド Iゾーン	157,123,500	IRD-KNM	ALL A-E-I	つるまき(栃木)
	レジェンド Jゾーン	231,200,750	プリン	ALL	個人申請 ゲームスポット306(富山)
	レジェンド Lゾーン	217,054,410	地獄龍 H.S	ALL C-G-L	つるまき(栃木)
ブレイブルー コンティニュアム・シフトⅡ	アーケードモード	8,407,618,265,700	とのお仕様-Ⓕ	ALL テイガー	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	スコアアタックモード	8,724,512,485,800	とのお仕様-Ⓕ	ALL テイガー	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
赤い刀	壱号機	472,554,090	太菱@コッシー君の一兆を応援する会	ALL	マットマウスパートⅡ(神奈川)
	参号機	521,230,640	phan	ALL 残5 ボム6 削り2+2回	個人申請 トヤマレジャーランド呉羽店(富山)
新作					
サムライスピリッツ 天下一剣客伝	報奨金	1,704,200	「れとろげ。」を応援しています! AAZ	ALL 連同付 ミナ	えの木(高知)
シューティングラブ。2007	UNIT-3	23,457,270	ヤレうつな こあにろけっと じ・えんど	ALL 1P側 ビットラッシュ無し	個人申請 セガアリーナ浜大津(滋賀)
	ミックススコアアタック	572,130	10点更新 ザ・グレート・寸止め	ALL 連付 99-99-99	GAME 41 (北海道)
デススマイルズ	ローザ・通常	537,623,054	海人	ALL 残×5 ボム×0	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン(埼玉)
デススマイルズ メガブラックレーベル	ローザ	11,420,132,433	たけのこぶくろ@MOA	ALL 現ルートのALLはまだ3回目	個人申請 アミパラキャッスル(広島)
ドラゴンブレイズ	クエイド	4,179,500	CYS-SAK(37mania)	ALL 連なし 4.17→3753	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店(福井)
まもるクンは呪われてしまった!	ふるる	825,657,990	G.M.C.Z.	ALL 城25800コンボ	個人申請 アミューズメントパーク ステップ(山口)
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	チャンポ	84,216,460	KOOL-ERO@もう疲れました…	ALL 連同付	グッデイ21 (東京)
旋光の輪舞SP	三条 櫻子	61,127,820	EGR	ALL	GAME 41 (北海道)
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・パワー 通常2周	400,757,594,124	AKF@大阪遠征記念	ALL 残1	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	タイプB・ボム 通常2周	645,083,857,359	OAM-モツ吾郎!	ALL	GAME 41 (北海道)
	タイプA・ボム 裏2周	745,787,500,374	D助	裏2周ALL 1周4375億	個人申請 埼玉レジャーランド春日部店(埼玉)
	タイプB・ストロング 裏2周	894,114,903,889	t2	裏2周ALL 蚊対策希望	個人申請 プレイアイシー (神奈川)
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・ストロング	1,273,256,015,630	しめじ獅子心@けいおん原作再開記念	点滅ALL 残2 ヒバチあり	個人申請 PJC多賀店(宮城)
	タイプB・パワー	1,972,721,752,945	TAB-T.N	点滅ALL 連同なし	個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉)
	タイプB・ボム	1,090,270,316,698	GFA2-ISO	点滅ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん(東京)
	タイプC・ストロング	902,215,451,783	RIS	点滅ALL ヒバチ撃破	個人申請 アミパラキャッスル(広島)
レトロ					
Gダライアス	オミクロン	56,044,710	L2A-大明神	ALL 連付 512×2 272-688-1154-1865-2116	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
Xマルチプライ		18,513,500	KMB	2周ALL 表15連、裏15連付	個人申請 NOVAステーション(愛知)
グラディウスⅢ		2,800,440	バクテリアン・キラー@わかさん	ALL(全3面クリア) ビギナー プレイヤー数3機 ボーナス初回20,000点 2回目以降70,000点毎	個人申請 Hey (東京)
ネオジオバトルコロシアム	勝ち抜き人数	31	AAZ(本物)@超平和バスターズ	ALL 連付 Mr.BIG ほたる	Game in えびせん(東京)
バトルガレッガ	フライングバロン	15,846,270	T-OMN2号♂X68ま	ALL	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン(埼玉)
	ミヤモト	18,485,040	SDD-楓@ゆる~い	ALL A連あり	個人申請 新潟POPY (新潟)
ブラックドラゴン		5,600,150	ミルみで	ALL 連付 イージー設定	Game in えびせん(東京)
プランプポップ		1,171,900	プランプポップはSOHにおまかせ	10-4 ラスボス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
ライデンファイターズ2	雷電Mk-Ⅱ	120,149,920	DBS	ALL 連付 MKⅡ β使用	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン(埼玉)
出たな!ツインビー		4,702,050	目標達成!こいずみ	2周ALL 連付 エミュ未使用	Game in えびせん(東京)

次回集計

●次回の集計(アルカディア136号)は2011年6月19日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は6月22日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! 〜今月の講評〜

■『ダライアスバーストアナザークロニクル』は、やはりレジェンドが人気。全体的にスコアが伸びてきています。対して、フォーミュラは申請数が少なく、さびしい印象です。

■『Gダライアス』のο（オミクロン）の点効率は、272万、688万、1154万、1865万、2116万。シリーズ恒例のいわゆる「512」は、4面で二つ引き当てています。普段は4面クリア時で、1865〜1875万（512抜き）だそうなので、今回のスコアはそれに比べてやや低め。具体的なミスポイントは、2面開幕でソリッドナイトを逃して1万4千点落ち。3面で鳥落ち(3万3千点)、4面道中ソリッドナイト2倍パーフェクトも1万点編隊を逃がして1万1千点×2落ち。4面ボスパーツ（1個3万点）のスコア倍率が全て1倍になってしまったとのこと。今回のプレイでは、5面道中でミスが無く、ボスのG.T.も理想的な形で倒せたことが更新につながったようです。G.T戦時に出現する、スコア倍率10倍が狙えるソリッドナイト8機中5機を落とせたのが、高得点につながったようです。最終的な目標は、最終面道中でさらに15万、ボス戦でソリッドナイト7機で13万稼ぎ、5360万まで伸ばしたいとのこと。

また、今後はλ（ラムダ）の攻略も本格始動したいとのことでした。そちらも含めて、次回の申請に期待が持てます。

■『グラディウスⅢ』（ビギナー）は、TYPE-D、フォースフィールドを使用。3面のボスエリアで残機つぶしを実行しています。1機あたりで稼げるスコアは安定しないようですが、およそ5万8千〜8万3千程度とのこと。また、3面後半のいわゆる「穴掘り地帯」も稼ぎどころのようです。ハッチから出現するザコで稼いでいると、ハッチ本体の得点が3000点か5000点に変化する現象が起こり、これを利用してスコアアップを図っています。

■『怒首領蜂大復活ver.1.5』（タイプB・ストロング 裏2周）は1周目4907億で、最終的に9000億直前。細かい部分を詰めれば9500億は見えているようですが、まず9000億を目標とするそうです。

■『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』のタイプAストロングは、今回297億、663億、2456億、7262億、1兆2659億という内容。各面のベースアップが更新に結びつきました。

前回集計時点で、2億点の大台を目前に捉えていたタイプB・パワーの点効率は、1面230億、2面1010億、3面3660億、4面1兆40億と、3面クリア時のスコアが前回よりも20億伸びています。まだ2兆点の壁は厚いようで、今後はボス戦の撃ち込み稼ぎで妥協していた点などを詰めていく方針だとか。

タイプC・ストロングの点効率は、80億、270億、1770億、5700億、8900億。こちらも全体通してベースアップで、前回から700億の上乗せです。4面で中ボス前にハイパーを3回、4面ボス第2形態で4周ループというのは前回同様。5面中ボス前でコンボ点は850万という内容です。

■『Xマルチプライ』は、前回集計から引き続いての更新。一周目クリア時のスコアが、前回の975万から978万に伸びています。5面ボスの粘りや、7面開幕のザコ撃ちを徹底すれば、まだ伸ばせる余地があるようです。

■『ドラゴンブレイズ』（クエイド）は、前回から16200点の更新。今回は、2-5で大きなミスがあったものの、コインを逃しつつもノーボムで切り抜けています。今回は2-7とラスボス前〜ラスボス戦にかけて、安定重視のパターンで切り抜けたようです。ミスはありましたが、現時点では満足のいく結果だったと申請用紙に記載がありました。

■『まもるクンは呪われてしまった！』（ふるる）は、からくり城のパターンを再構築中。現時点でのコンボ数の目標は27000だそうです。

■『プランプポップ』は1988年稼動開始の古いゲーム。いわゆる「風船割りゲーム」の一つです。非常に長い間、申請の無かったタイトルですが、久しぶりの更新に驚いた人も多いのではないでしょうか。

■『スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション』のスコアついては、下記のハイスコア通信も参照してください。

コラム
ハイスコア申請用紙記入方法

個人申請用紙を送付される前には、必ず規定の項目が記入されているかご確認ください。複数部門で集計しているタイトルの場合、部門の記入漏れが起こりやすいようです。また、バージョンアップにより複数のバージョンで集計しているタイトルもあるので、バージョンの記入漏れにもご注意ください。

また、店舗スタッフの方からサインか印をもらう際に、店舗情報の記入漏れが無いかのご確認もお願いいたします。

申請者の方のご連絡先も、必ずご記入ください。申請用紙の郵送時の汚れや記入漏れがあった際に、申請内容についての確認が必要になる場合がございます。

※ご記入いただきました個人情報につきましては、下記URLの弊社プライバシーポリシーに沿って取り扱いいたします。

（URL:http://www.enterbrain.co.jp/information/privacy.html）

ハイスコア通信

●GAMI41（北海道）

初老の寸止めが炸裂！

●大久保アルファステーション（東京）

『NESiCA x Live』が対戦台10セット（20席）が期間限定で1プレイ50円で稼働中です！　期間限定となっておりますので、お早めにご来店ください！

●メディアパークリブロス高槻（大阪）

2Fビデオコーナーにて週替わり50円2クレイベント開催中です！

●えの木（高知）

クイックスタンディングで500点も入った（1マス戻る）T.H氏来店ありがとう！　くさなぎゆうぎ先生『れとろげ。』届いたよ。先生の『ダラバー！（最近やったゲーム）』との即答に漢を感じました。

新たに追加・変更されるルール

ホーンテッドミュージアムⅡ

【スコア】の１部門で集計します。

■工場出荷設定［DIFFICULTY：NORMAL、COURSE SELECT：SELECTTABLE、PLAYER LIFE(INITIAL)：5、BULLETS AT GAME START：500、BULLETS OF ITEM：100］

メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード Ver.1.5

【スコア】で集計します。部門、設定については『Ver.A』を踏襲します。また、旧バージョンの集計を打ち切ります。

■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY:3 DAMAGE LEVEL:3 WIN COUNT:2 TIMER SPEEED:2 CHARACTER DATE TYPE:NORMAL］

旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive（Ver.2.32）

『VER.2.00』とは別作品として集計します。「アーケードモード」、「スコアアタックモード」を問わず、キャラ別に【レーフ】、【アンリ】、【ユルシュル】、【チャンポ】、【ジャスパー】、【ツィーラン】、【ファビアン】、【忍】、【セオ】、【ラナタス】、【ミカ】、【ルカ】、【ペルナ】、【櫻子】 14部門のスコアで集計します。パートナーキャラ、カートリッジの種類は問いません。

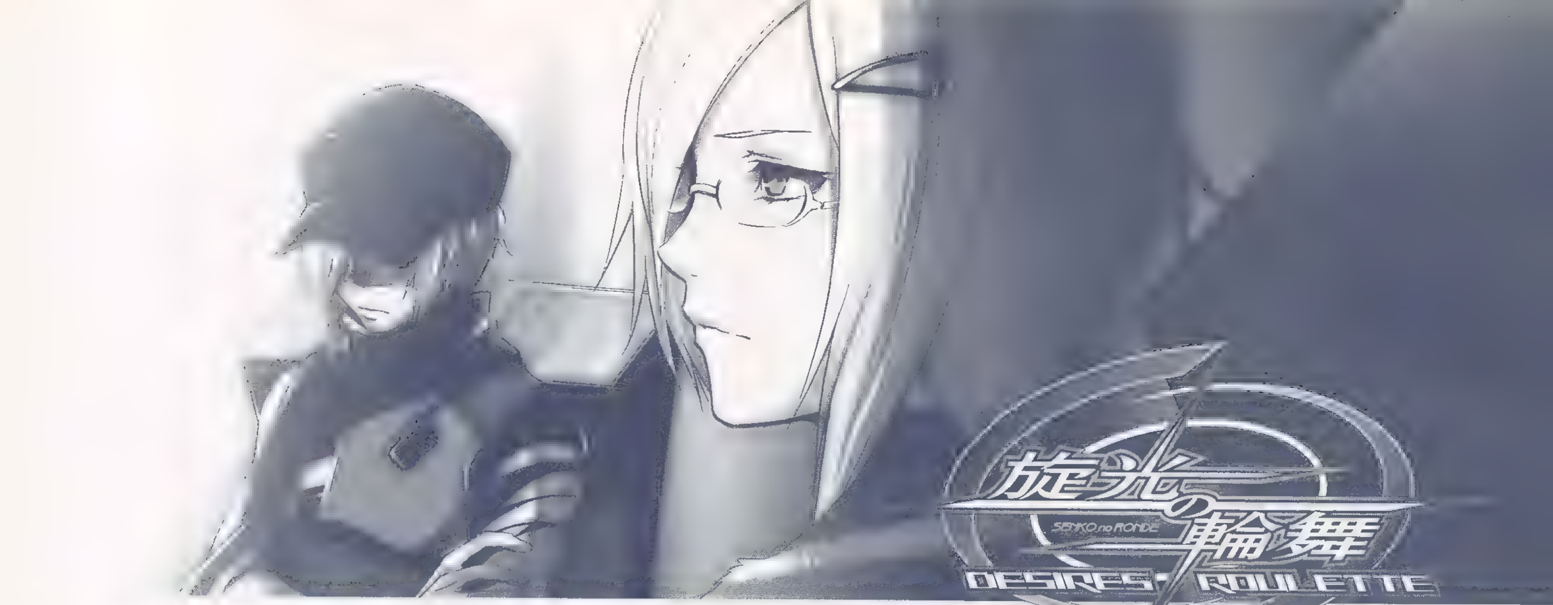
■工場出荷設定［難易度設定：NORMAL、対CPU戦ポイント数：1、対CPU戦ラウンド時間：70］

星霜鋼機ストラニア

五月中旬現在配信が中止されていますが、稼動再開とともに集計を開始する予定です。詳細は追って告知します。現時点では、機体1P ／ 2P共通、難易度別スコアの3部門（NORMAL、HARD、EXPART）での集計を予定しています。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。



第六話「Shock and Awe」

原作：丸山博幸（グレフ）　文：永川成基　Illustration：曽我部修司　

センコウノロンド デザイアーズルーレット

■火星宙域
　アーリア連邦軍ランダー部隊駐屯地
　ブリーフィングルーム

──気に入らねぇ。

　ファビアン・ザ・ファストマンは前の椅子に行儀悪く足をかけ、全身で不満を表現していた。

　ファビアンが隊長を務めるランダー特殊部隊S.S.S.（トリプルエス）はアーリア連邦軍の誇る精鋭部隊だ。現在は火星宙域に派遣されている。

　隊長になってから面倒な仕事が増えた。中でも企業の顔色を伺うような仕事は最悪だ。

　隣で副隊長のフィロメナ・バスクィーニが長い足を組み替えた。いつもならファビアンの行儀に注文をつける彼女も今は何もいわない。

「オペラ社は自身の行動の正当性を保証するため、第三者の監査を必要としています」

　フィロメナの口調はいつも通り事務的だが、彼女なりにファビアンを気遣ってくれているのかも知れない。

「それがS.S.S.に回ってきたのは……」

「貧乏くじをひいた、ってか」

「端的に言えばその通りです」

　フィロメナはファビアンの言葉を肯定した。

　作戦説明室（ブリーフィングルーム）は本来の用途ではなく、単に上映設備の整った部屋として使われている。メインスクリーンにリアルタイムで流れている映像は商業コロニーViVi中心街。画面の中央にはカジノ『ユーフォリア』の高層建築がそびえている。

　ViVi中心街は光量が落ち、夜へと向かっている。

　暗視装置（ナイトビジョン）が捉えた建物の映像はどこかのっぺりとして書き割りじみて見えた。

「映像が不鮮明なのはノイズではなくて大気があるせいですね」

　フィロメナの言うとおり、ナイトビジョンが捉えた緑一色の映像はゆらめいていた。真空の宇宙でのクリアな映像を見慣れているせいか目が疲れる。

　退屈な映像にようやく動きがみえた。

「始まりました。時間通りです」

　フィロメナの報告に生返事を返してファビアンは椅子から足をおろした。

　ユーフォリアの屋上に兵員輸送ヘリが接近するのが見えた。マーキングは無いがオペラ社の最新鋭機だ。

　ヘリは腹から次々と兵士を吐き出していく。ロープ降下（ラペリング）で屋上に降り立つ兵士たちの群は蜘蛛の子を思わせた。

「隊長、レーダーに反応」

　フィロメナがサブ画面を愛用の旧式ペンで指し示す。ViViの交通管制から提供されたレーダー画面に見慣れたパターンの機影が表示されていた。ランダーに間違いない。

「コロニー内で好き勝手しやがって。これが『警備活動』か？　特殊部隊の突入だなんてオペラの連中は一言も言ってなかったぞ」

　オペラ社が行動を起こすに先だって、アーリア連邦軍への事前説明という名の根回しが行なわれた。

　ファビアンも同席させられたその会議は『オペラ社系列企業へのテロ予告に対する警備強化について』という題目の退屈な報告会でしかなかった。それがこんな事態になるとは……。

「事前説明にあったオペラ社の警備規定を最大限に拡大解釈すれば、一応可能な行動ではあります」

　フィロメナはファビアンが読みとばした資料も律儀に目を通していたらしい。

　分かりやすく言えば、話は通した後なので、今さらガタガタ言えない、というわけだ。

「これだから政治ってやつは」

　隊長就任以後押しつけられるようになった厄介事の数々を思い、ため息をついた。

「『休暇中』のセオとグスタフを呼び戻しておけばよかったですね」

　休暇中を強調してフィロメナが尋ねた。

「プライベートくらい、好きにさせておけ」

　フィロメナが含むところもわからなくは無いが、ファビアンはそうとだけ答えた。

「では忍を偵察に出しましょうか？」

　三条忍はS.S.S.の新人だ。今日はランダー訓練の予定が入っているためランダーはすぐ出撃できる。訓練を中止して任務につかせるか？

「行ってどうする？　どうにかなる訳でもない。第一、まだ忍には荷が重い」

「S.S.S.のランダーがいる、というだけで抑止力になります」

　珍しくフィロメナがムキになっている。彼女もオペラ社にいいように利用されている今のS.S.S.の立場が腹立たしいのか。

　ファビアンは内心で苦笑した。かつての自分なら彼女と同じ事を主張しただろう。だが今のファビアンはS.S.S.を背負っている。ここで我を通せばどこかに借りを作ることになる。軍におけるS.S.S.の地位を安売りすることはできない。さらに出動に伴う隊員への負担もある。『抑止力』の使用は魅力的だが、溜飲を下げたいがために使うことはできない。

「感情で動くわけにはいかない。俺たちは軍人だ」

　そう言うとフィロメナも反論しなかった。

　スクリーンの中では、オペラ社特殊部隊の戦闘が始まっていた。

■ユーフォリア　ハイローラーズ・フロア
　『子供部屋』

　ミカは静かに息を吐いて、リズの小さな手をやさしく握った。少しだけリズの緊張がやわらいだ気がする。

前号までのあらすじ

カジノ「ユーフォリア」のオーナーの娘リズから依頼を受けたミカとアーネチカたちは、G.S.O.捜査官・本郷達と共に謎の女（ユルシュル）に捕われてしまう。一方、カジノの裏では非合法オークションが行なわれていた。オペラ社の依頼で潜入調査を行っていたグスタフとセオは、オペラ社特殊部隊へユーフォリア急襲の指示を送り、そして……。

登場人物



Fabion the Fastman
ファビアン・ザ・ファストマン
アーリア連邦軍特殊部隊S.S.S.の隊長。[illegible]S.S.S.の新隊長に就任した。[illegible]



Philomena Pasquini
フィロメナ・バスクィーニ
S.S.S.[illegible]出さずテキパキと仕事をこなすが、アパートでは飼い猫を愛でる一面を持つ。

リズの父ジョゼフが、娘のためカジノ内に作った子供部屋は、リズにとって父の愛の象徴だった。
その子供部屋は今、闇オークションの商品倉庫として使われている。部屋の奥に並んだ商品は国際法で禁止された技術で作られた生体部品——人工臓器だ。
父が罪人であったという紛れもない証拠。
リズの過去の思い出を汚すもの。
ジョゼフは娘に部屋を見せたくないと懇願し、今はアーネチカの両手がリズの目をふさいでいた。
ミカの中でジョゼフへの怒りと憐れみが混ざりあう。リズに言葉をかけてやりたい。それでも、今のミカにできることはリズの手を握ってやることだけだ。
視界が奪われたリズの耳に、ユルシュルが無遠慮にジョゼフへ命令する声が飛び込んでくる。その度にリズは身を固くした。
この場の支配者であるユルシュルは、ジョゼフに商品倉庫のコンパネを操作させている。
気の短いユルシュルと、混乱のため行動に優先順位がつけられないジョゼフとの間を、ジャスパーがうまく取り持っていた。
「貴女は仕事をやりとげる。僕たちは生き延びる。これなら利害は一致してる」
G.S.O.の捜査官は、交渉人としての素質があった。ジャスパーのおかげでユルシュルと人質との間に、邪魔さえしなければ危害は加えないという暗黙のルールができあがっていた。
ミカの中で最優先事項であるリズとアーネチカの命は今のところ保証されている。
リズの子供部屋に生体部品倉庫が付け足されたのは、独立した電源系統とセキュリティを持つのが第一の理由だろう。
第二の理由は、ここが医療区画用衛生基準クラス2を満たした隔離ブロックであるということだ。
以前リズは大きな手術をしたと言っていた。過去の彼女はクラス2の医療サポートが必要な状態だったのかもしれない。
ミカは突然リズの瞳を思い出した。吸い込まれそうなほど透きとおった大きな瞳。
彼女の瞳にも使われているのだろうか？
この部屋にあるような部品が……。

子供部屋の奥からストレッチャーに乗って金属の棺のようなものがせり出してきた。ユルシュルは棺を、ジョゼフ（と電磁錠でつながったジャスパー）に押しつける。
「開けて」
ユルシュルがジョゼフに簡潔に命じた。
「冷凍睡眠保存（ハイバネーション）からの復帰には、数時間かかる」
ジョゼフが困惑の色を浮かべる。
「無理に解凍すれば、商品価値は無くなるが……」
ユルシュルが握った銃を振りながら言葉を遮った。
「そんなのは百も承知。いいから開けろって言ってるの」
「それは……彼女の言うとおりに」
ジャスパーは一瞬言い淀んだが、落ち着いた声でジョゼフに言った。
「……分かった」
ジョゼフが棺のロックを解除すると警告音が鳴り響いた。
ゆっくりと蓋が開き、薄いジェルに包まれた少年の姿があらわれる。その均整のとれた身体はプラスチックのマネキンのようだ。ジェルの表面が見る間に霜に覆われていく。
警告音は鳴りやまない。
ジャスパーにはそれが、生を願う人工人間の叫びのように思えた。このまま放置すれば確実にこの人工人間は死ぬ。
ジャスパーは小さく首をふり、人工人間の魂について考えることをやめた。
ユルシュルが無造作に少年の口に細い棒を差し込んだ。ジャスパーはその棒を鑑識が使っているのを見たことがあった。使い捨てのDNAチェッカー、口中の粘膜細胞から読みとるタイプだ。
ユルシュルはDNA照合の結果を一瞥すると、首に結んだタイをほどき人工人間の少年の首に巻きつけた。
その納棺の儀式めいた仕草にジャスパーは一瞬だけ心奪われた。それはまるで、去りゆく者を悼む気持ちがこめられているような、神聖なもののように見えたからだ。
棺から離れたユルシュルは部屋の中の全てに興味を失っていた。ふらりと子供部屋の出口に向かうと思い出したかのように鍵を取り出す。ジャスパーとジョゼフを後ろ手に拘束している電磁錠の鍵だ。
「はーい、ご苦労さん。これにて、解散！」
ユルシュルは高らかに宣言した。ジャスパー（とつながったジョゼフ）に向けて鍵を放り投げると扉の向こうに姿を消す。
あまりにあっさりした人質解放にジャスパーは呆然とユルシュルの消えた出口をみつめていた。
ジョゼフにうながされ、ようやく我に帰ったジャスパーは慌てて鍵をひろいあげる。
身体をひねりながら解錠するべく苦闘していると再びユルシュルが顔をのぞかせた。ジャスパーはもう少しで鍵を落としそうになった。
ユルシュルは顔を半分だけ見せて茶目っ気たっぷりに恐ろしい事を口にした。
「あと少しで、この部屋、ボンって吹き飛んじゃうから、逃げたほうがいいよ？　いっとくけど解除は無理だから」
それだけ言って子供部屋の扉を閉じる。時間稼ぎだ。
吹き飛ぶ？　少しの思考の後、ジャスパーは彼女が人工人間の首に巻いたタイに思い至った。
「燃焼爆薬繊維（ペトロファイバー）だ！　爆発するぞ逃げろ！」
ジャスパーが叫び、部屋の中にいる皆を追い立てた。
ユルシュルのタイは高性能爆薬の繊維で編まれたものだ。時限着火装置がついているのだろう。起爆すれば室内は数千度の熱と爆風で消滅する。
ミカがリズを抱き上げ、アーネチカの手を引く。
ジャスパーもジョセフを引っ張り扉に殺到する。しかし、扉にはロックがかかっていた。
「クソッ！　ダメだ開かない！」
ジャスパーは思い切り扉を蹴りとばすが、クラス2の機密扉はビクともしない。
「どうすればいいんだ……」
声を荒げるジャスパーに、「あのー」とリズが声をかけた。
「ロックはお父様がいれば開けられるんじゃないのかな？」
リズの冷静な指摘に、全員で顔を見合わせ、何故かジャスパーは赤面した。
「確かにその通りだ！」
まだ電磁拘束されているジョゼフがアゴで扉の取っ手を示す。





Shinoh Sano
三条 忍
S.S.S.の新人隊員 [illegible]
[illegible]、武器兵装トップメーカー。
G.S.O の隊長である「三条 櫻子」の妹にあたり、
櫻子を憧れの対象、目標としている。

「わしの手をそこに……ええい、私が開ける。手錠を外してくれ」
　言われてようやく、ジャスパーはまだジョゼフとつながっていたことを思い出した。
　電磁手錠を解錠すると、ジョゼフは生体認証でロックを解除する。今度こそ解放された一同は転がるように子供部屋の外へ飛び出した。

■ハイローラーズフロア　エレベーターホール

　ユルシュルはドアに花瓶がはさまったままの従業員エレベーターへと駆け込むと、花瓶を蹴りとばしボタンを押した。持っていた銃を捨てる。残弾は尽きていた。
　潜入の目的、ゴディヴァの研究所から奪われた人工人間の処分は果たした。鼻歌が出そうになって気を引き締める。
「家に帰るまでが任務ってね」
　ジャイルズがよく言う軽口だ。
　いつものパターンだと、気のゆるむここからが危ない。
「おーい。ジャイルズー」
　ジャイルズの呼び出しを続ける。
「おっさん顔！　おっぱい星人！」
　ここまで言っても通信の接続は切れたままだ。
「てことは通信妨害か……どっから逃げようかなー」
　脱出はジャイルズの担当だったが、連絡がとれなくては仕方ない。脱出経路を検討しているとエレベーターがオーナールームのあるフロアに到着した。
　エレベーターの扉が開く。

■従業員フロア　エレベーターホール。

　頭上から、銃撃戦の音と振動が伝わってきた。
　セオは携帯端末を開き支配人ガスにとりつけた発信機の位置を確認した。
　ガスはオークション会場への直通エレベーターから、ホテルフロアで乗り換え従業員フロアへ向かっている。脱出ならカジノフロアへ降りるはずだ。読み通りガスは『証拠品』の回収に向かっている。
　セオがいるのは従業員フロアのエレベーターホール。ガスは脱出時、必ずここを通る。証拠品を持ちだしたガスを待ち受けるには絶好の場所だ。
　エレベーターの到着を知らせるベルが鳴った。予想よりも早い。
　中から現れたのはガスではなく、女性だった。
　乱れた金髪が汗で額にはりついている。
　女の目の輝きは、捕食者（プレデター）のもの。髪の色は変わっているがグスタフとポーカーをしていた黒髪の女に間違いない。
　危険因子だ。
「貴様は……何者だ？」
　同じタイプの人間であることは間違いない。
「お客様よ。見てわかんな……」
　ユルシュルの言葉が終わる前に、セオは動いた。なんと言おうとこいつは敵だ。全身のバネを使って突き刺すような蹴りを放つ。セオの長身を生かしたリーチは、完全にユルシュルの間合いの外からの攻撃となった。
　不意打ちになるはずだった。
　にも関わらずセオの蹴りは空を切った。
　ユルシュルの反応は人間離れしていた。全身を投げ出すように飛びのくと、そのまま側転の要領で立ち上がる。
「へえ、ここの警備員はお客様に殺人キックしろって言われてんの？」
　ヒールとドレスで見事なアクロバットを決めておきながらユルシュルは息一つ切らしていない。
「もう一度聞く……何者だ？」
　表情一つ変えずセオは尋ねた。
　普通の人間があのタイミングで反応できるとは思えない。ならば、普通の人間ではないのか。
　返事の代わりにユルシュルは薄い笑みを浮かべた。ポーカーの勝負で見た笑みと同じだ。
　なるほど。グスタフだけでなく、俺も楽しませてくれるのか。
　不意打ちが二度も通用する相手では無い。セオは慎重に間合いをはかる。
　ユルシュルはなめらかな動作で手の甲をセオに向けた。そろえた指を前後にふる。かかってこいのゼスチャー。
　望み通り、セオは飛び出した。

■カジノフロア

　アレッサンドロは、混乱するカジノ従業員を叱咤し、客の避難誘導にあたっていた。
「申し訳ございません！　急な停電で営業は不可能となりました……。」
　従業員たちが肉声をはりあげる。これはアレッサンドロの指示だ。上からの指示が与えられず、混乱した従業員たちはアレッサンドロの貫禄と、G.S.O. 捜査官の身分証に従っていた。
　上層のホテルフロアでは特殊部隊と警備員の銃撃戦が始まっている。客には停電という理由で押し通してはいるが、従業員が知っている以上、客に伝わるのも時間の問題だ。パニックが起こる前に避難をすませてしまいたい。
　幸いにも従業員はよく教育されていた。客たちは、得体の知れないことが始まっているという不安を感じながらも余計なトラブルに遭遇するのは御免だと、率先して避難の指示に従っている。
　客のほとんどは、カジノの外に出たようだ。次は従業員の避難を考えなければ。アレッサンドロがそう考えていると、カジノフロアを見下ろす吹き抜けの上階に銃を振りかざした警備員があらわれた。
「武装してる奴は上階へ急げ！　ヤツらを皆殺しにしろ！」
　教育の足りない、血気盛んな警備員の叫び声を聞いて、アレッサンドロは頭を抱えた。
　これで混乱は拡大するだろう。
　不安そうな従業員たちの目がアレッサンドロに集まった。
「もう時間が無い。諸君らはすぐ避難したまえ。なるべく声をかけあってな」
　そう告げると従業員たちは雪崩をうって外へ駆けだしていった。アレッサンドロは人波の流れに逆らって従業員用エレベーターへと向かう。
「なんじゃ……これは？」
　倉庫の片隅に、業務用の大きなダストボックスの中から這い出そうとあがいている男たちがいた。上等なスーツは悪臭にまみれている。
　アレッサンドロは知るよしもなかったが、彼らはグスタフの特別脱出プランを落札した者たちであった。

■オークション会場

「D2、その先のリネン室で3人待ち伏せしてる」
　ステージ上の大画面を見上げながら、グスタフは携帯端末に指示を出した。オークションの商品を表示し

用語解説／資料

■権力争い［けんりょくあらそい］【事象】
アーリア連邦は、いわゆる現実世界で言うところの「立憲君主制」を採用している。しかし、議員の多くは古くからの王族に近しい「権力者たち」と呼ばれる富豪層で占められている。「権力者たち」には、それぞれの企業が「スポンサー」として支援しており、民意は各企業を通じて権力者に託されている形となっている。そのため事実上、企業間の関係がそのまま権力争いとなっており、一部の権力者は企業の言いなり、傀儡と化している。上記のような権力争いはアーリア軍にも大きく影響を与えている。特に軍事産業への進出を図る「オペラ社」の介入が強くなってきており、多くのオペラ社製兵器が既に採用されている。また、人事に関してもその影響力を行使し始めており、S.S.S.でも再編の際に、オペラ社からの意向として「セオ」、「グスタフ」の両名が選抜されている。

■人工人間［じんこうにんげん］【名詞】
※「人工人間」については第4話の用語解説を参照。ここではゴディヴァ社製の人工人間について示す。
ゴディヴァ社では、国際法に則り人工人間の研究・開発は行なわないとする社内規則が存在する。しかし、オペラ社の台頭、社内の権力争いなどにより、一部にそれを“時代遅れ”とする勢力が増え始める。そうした中、2年前に起こった「秘密兵器強奪事件（前作ゲーム版『旋光の輪舞』）をきっかけに、極秘プロジェクトとして、本格的な人工人間の開発に着手し始める。その後、兵器としての人工人間をテストするため、ハルモニアの紛争を利用することになる（ゲーム版『旋光の輪舞 DUO』）。小説版に登場するゴディヴァ社製の人工人間は上記と同タイプのものと推測される。

■格闘スタイル［かくとうすたいる］【文化】
セオの格闘スタイルはコマンドサンボを主体とした、軍式の総合格闘術である。対してユルシュルの格闘スタイルは特に型はなく、フリースタイルである。飲み込みが非常に早いので、見よう見まねでカンフー映画の動きを再現してしまう身体能力の高さはあるが、攻撃力はセオよりかなり低い。
……対戦格闘ゲームでいえば「6:4」でセオが有利、といったところである（？）

ていた画面には、ホテル内の監視カメラの映像が表示されている。
　画面の中でグスタフにD2と呼ばれた二人組の兵士が動いた。
　リネン室の映像が白く飛ぶ。閃光グレネードだ。映像が回復すると既に制圧は終わっていた。警備員の男たちが3人、床に転がっている。
『殺害1制圧2』
　D2から短い報告が入る。特殊部隊の教科書通りの制圧だ。
「お次はと……B3、ホールのエレベーターから二人出てくるぜ」
　カメラ映像の中でB3組が銃を構える。
　グスタフは監視カメラの映像をもとに、警備員たちの動向を逐一、特殊部隊の兵士に連絡していた。グスタフの非凡なオペレーターとしての働きにより、神の視点を手に入れた特殊部隊の兵士は迅速に制圧を進めていく。
「次でラスト。早い者勝ちだぜ。北西の非常階段、急げ！」
　これで終わり。武器をそろえたとはいえチンピラ出身の警備員たちが本職を相手にするのは無謀すぎた。
　オークション会場の床には、拘束された参考人——逃げそびれたオークション参加者たちが転がされている。
　その間を縫って、目出し帽を被った特殊部隊のリーダーが近づいてきた。
「例の支配人は？」
　オペラ社の最高機密、違法生体部品の流出元であるガスの事だ。
「そっちは相棒が追ってる。すぐここへひっぱってくるさ」
　そう言ってグスタフは、テーブルの上の料理皿から葡萄を一粒つまみあげた。
「ゴディヴァ社の工作員が潜入している可能性がある」
　隊長はグスタフに鋭い視線を向けた。
「へぇ」
　グスタフはニヤリと笑い、葡萄を口に放り込む。
「何か情報は？」
「無いね」
　タダ働きはご免だ。そいつの分の報酬はもらっていない。
　非協力的なグスタフを見て、隊長は首を振りながら部下のところへ戻っていった。
「……美味いモノは最後までとっとく主義なんでね」

■ハイローラーズ・フロア　倉庫

　子供部屋から脱出した一同は、ジャスパーの誘導で遮蔽物の多そうな倉庫に逃げ込んだ。医療衛生基準クラス2の隔離ブロックなら小規模な爆発を封じ込められるはずだが念のためだ。
　本郷が電磁拘束されていた手首をさすっているとミカが近づいてきた。
「金属の箱、何が入っていたんですか？」
　小声で尋ねられ、ジャスパーは曖昧な笑みを浮かべる。
「……人工臓器だ。ひとそろいの」
　間違った事は言っていない。人工人間はひとそろいの人工臓器を組み上げたものなのだから。



「彼女は、それを始末するのが目的だったんですね」
　心なしか、ミカは安心した様子だ。人工人間だったと考えていたのだろう。
　人工人間を目撃したのはユルシュルとジャスパー、そしてジョゼフだけだ。
「あまり、深入りしない方がいい」
　無用な心の負担をミカが負う必要は無い、とジャスパーは考えた。
　あの人工人間の命を直接奪ったのは、ユルシュルだ。だが、ジャスパーもそれに荷担したと言えなくもない。
　もっと上手いやり方は無かったのか。人の命と財産を守ることこそがG.S.O.の、そしてヒーローの役割だったはずなのに。
　僕は、『彼』を救えなかった。
　救えたとしても、彼に待ち受けるのは過酷な運命だけだろう。それでも救ってやりたかった。
　今さらどうにもできないのは分かってる。
　だからせめて、これ以上彼ら人工人間に悲劇が降りかかることのないよう僕に出来ることをするだけだ。これ以上悲劇を生まないために……この状況を作り出した連中を法廷に送ってやる。必ず。
　こみあげてくるものをこらえるジャスパーに、ジョゼフが近づいてきた。
「貴様、G.S.O.の捜査官だったな？」
「ええ……」
　つとめて平静にジャスパーは答える。
　ジョゼフはいつの間にか子供部屋から持ち出したアンティークドールを抱えている。
「この人形を預かって欲しい」
「これは？　ただの人形では無いですね」
　あの混乱の中で、無理に持ち出した人形だ。何かあるに違いない。
「ああ、この中に……」
　二人の会話は、アーネチカの悲鳴で遮られた。
「リズがいない！」
　倉庫の隅でおとなしくしていたはずのリズが消えている。
「モッフルくんだ！」
　そう叫んでミカが駆け出して行った。
「よせ！」
　ジャスパーの声にもミカは立ち止まらない。
　ミカはリズの後ろ姿を捉えていた。
　子供部屋の扉が開いている。
　リズの生体認証は生きていたのだ。ミカはリズを追って子供部屋へ飛び込んだ。
　ミカは、感情のままにバカな事をしていると自覚している。
　僕はまた過ちを繰り返そうとしている。
　それでも、ミカは動かずにはいられない。リズを救える可能性があるのだから。

　ジャスパーは、ミカを追おうとするアーネチカを必死に押しとどめていた。
「離して！」
「時間が無い、爆発する！」
　アーネチカの視界に閉まる子供部屋の扉が見えた。
「ミカ！」
　アーネチカは絶叫した。
「おお……リズ……」
　ジョゼフの瞳に絶望が宿る。
　閉鎖された室内から爆発の衝撃が伝わってきた。

（つづく）

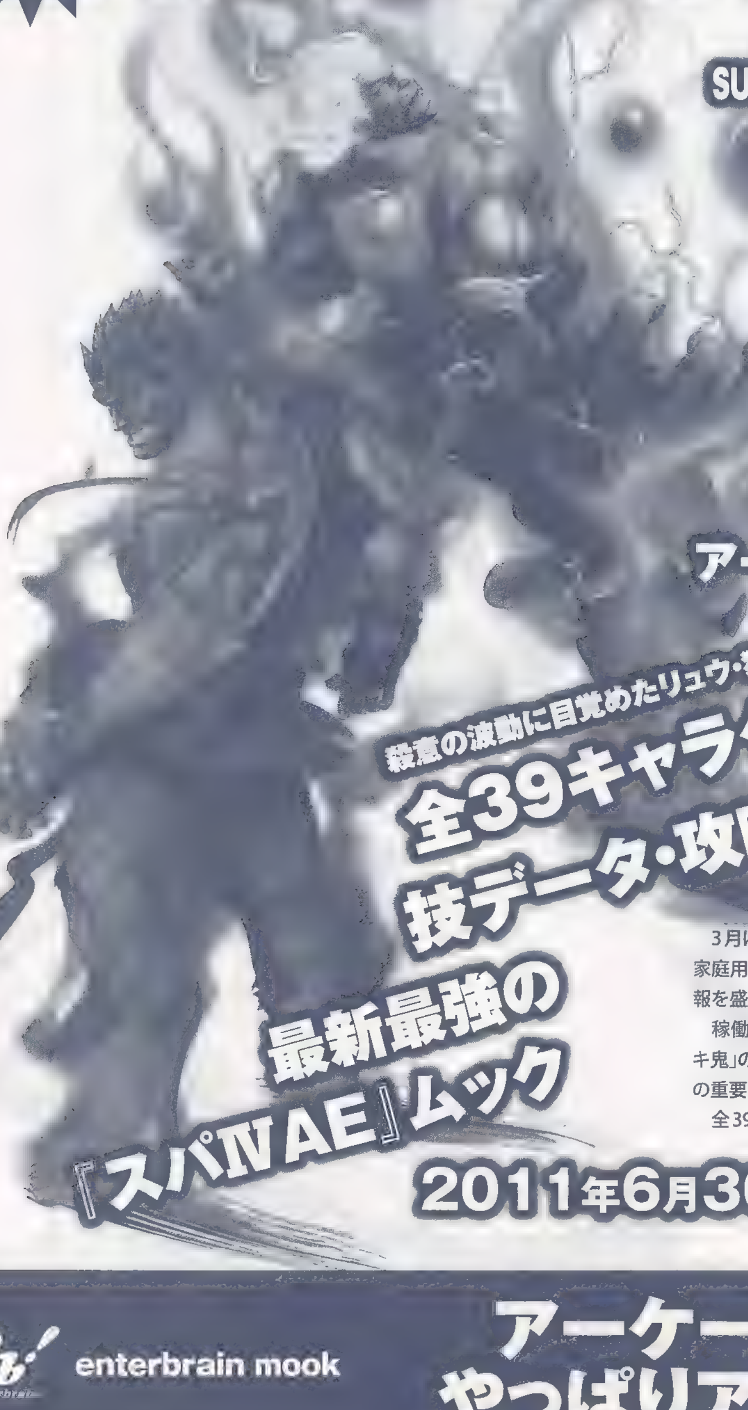
アルカディアムック最新タイトル

緊急刊行!

俺より強いやつに「勝つ」ための一冊!!

増補改訂版

『スパⅣAE』ムック最新版 発売決定



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.85
SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION
鍛練の書-増補改訂版（仮）

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION

アーケード版／家庭用版両対応!!

殺意の波動に目覚めたリュウ・狂オシキ鬼含む

全39キャラクターの技データ・攻略を掲載!

最新最強の『スパⅣAE』ムック

3月に発売後、大反響を呼んだアルカディアの『スパⅣ AE』ムック「鍛練の書」。家庭用（PS3 ／ Xbox 360）版『スパⅣ AE』の発売に合わせて、最新・初公開情報を盛り込んだ増補改訂版の発売が決定したぞ！

稼働後に加わった新キャラクター「殺意の波動に目覚めたリュウ」、「狂オシキ鬼」の詳細データを掲載。さらに、全プレイヤーが見逃せない既存キャラクターの重要データも一挙追加！

全39キャラクターのすべてを余すところなくお届けする究極の一冊だ！

2011年6月30日発売予定! 予価 1,680円

enterbrain mook

アーケードゲーム攻略本はやっぱりアルカディアムック!

発行：株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555（代表）
発売：角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
☎0570-060-555（土日祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）
E-mail : support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten（エビテン）
http://enten.jp/eb-store/

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第23回

ゲームセンターをテーマにした書籍「ゲームセンター文化論」。ビジネス書、ゲームの歴史書としてのゲームセンター本は数あれど、ゲームセンターという空間、ゲームセンターに通う人々に着目した、珍しくも熱い本の紹介です。筆者はゲームセンターでたくさん遊んできたわけではないそうですが、ゲームセンターに向ける眼差しは真摯そのものです。

人の存在意義、表現手段になるゲームセンター

(そうなんです、ただの遊び場じゃない)

杉田 哲朗

本誌編集長。古参ゲーマーのなれの果て。ノーターだった期間は短いが、大宮(埼玉県さいたま市)のハイテクセガ、集会キャロットのコミュニケーションノートに参加の経験あり。

「ゲームセンター文化論」という書籍が発売になり、献本いただきました。

興味深い内容なのでここで紹介させていただきます。筆者は加藤裕康氏。東京経済大学等の非常勤講師を勤められている方です。

本書は筆者の10年にわたるゲームセンターにおけるフィールドワークを紡いで執筆されており、表面をなぞったコミュニケーション論ではありません。ゲームセンターという空間で繰り広げられる文化コミュニケーションに対してつぶさな観察眼を向けて得た情報は一見にして膨大。ゲームセンターをテーマにここまでの観察と分析を徹底した人物は、筆者を置いてほかに居ないでしょう。

本書を貫して筆者の観察の対象になっているのが「コミュニケーションノート」。

ノートに刻まれる文字、そしてノートに書き込むプレイヤーへの取材から、ゲームセンターという空間が持っている社会的な役割、そしてそこに集うプレイヤーたちとゲームセンターとの関係性を掘り下げていきます。

ゲーム筐体の構造がコミュニケーションの質にもたらす影響についての考察。一人遊びから魅せる遊びの空間へと変容していくゲームセンター、ゲームに対する向き合い方を変容させていくプレイヤーについて言及していたりと、我々のような当事者でも思いもよらなかった視点が次から次から繰り出され、語り口としては一貫して冷静なのですが、なかなかに刺激的だと感じました。

本書の後半は、プリクラをめぐるコミュニケーション分析に当てられています。コミュニケーションノート文化圏と分断された「あちら側」のプリクラ文化圏においても、掲示板が媒介するコミュニケーションがかつて存在し、メディアとタイアップしたプリクラモデル公募という競技性がプリクラ人気を後押しする構造が描かれ、ビデオゲームに近しい側面があることに、初めて気づかされました。

我々が所属する世界について、ここまで分析的な目が向けられる機会は今後あるかどうか分かりません。読者諸兄もぜひご一読を。



「ゲームセンター文化論」
新泉社／ISBN978-4-7877-1018 5
2,800円+税

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●現在、PS3/Xbox 360版SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITIONの攻略ムックを制作中です。アーケード版に2キャラを加え、さらに、何とコリジョン情報を掲載! もう長いこと格闘ゲームの攻略本の制作にかかわっていますが、こんなのは初めてのことです。すごい本になるぞ!(杉田)

●稼働が迫ってきた『アクアパッツァ』。比較的シンプルなシステムのようなので、飲み込みの遅い自分でも入りやすいかも? と期待しています。当面の課題は原作をほとんど知らないということ。まずは身近に居る先人の皆さんに熱く語っていただきますかね。実際にプレイするより長くなりそうで心配ですが。(ムラズミ)

●夏の校了日を48時間前倒しで雑協など関係各社が合意とのニュースが! 今号の進行中にMacが20Pほどの校了目前データを道連れに突然死。何とか復旧したけど、実施されてたら事故ってた。真田さんのように、「こんなこともあろうかと」と澄まし顔で言える準備をしておかねば。(霜田)

●ついに『アクアパッツァ』が稼動しますね。この機会に自分も格ゲー始めようか悩んでいます。自分としてはタマ姉にぜひ活躍してもらいたいです! タマ姉が闘劇優勝しないかな～。『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』も同時期にイベント戦が始まりますので、そちらも注目です!!(尾形)

●猛烈に暑い日と激烈に寒い日がランダムで訪れるなど大変体によくない昨今だけど、暑い日の割合が増えてきてイカジ。今夏はなかなかにタイトルが控えているので、夏の到来も楽しみだ。しかし冷静に考えると、夏が終わると同時に誕生日が来てついに……。ざわ……ざわ。(じじいitakyo)

●『アクアパッツァ』がいよいよ始動。出てほしいキャラは一杯居たけど、ちゃん様が背景に居て……。芹香か綾香は居ないんかな。何なら葵ちゃんが出てきても構わないんだけど! まあ正直千鶴さん希望なんだけどね。テンション高ぇ～!(TH1勢のケンちゃん様)

●家庭用『BBCS』アップデートっつーことでちょいと格ゲー熱が再燃しつつある今日このごろ。ただ単に『ロマサガ3』10周超えて飽きてきただけなんじゃないか説もありますが。『WCCF』はチェルシーのDFラインにシビれ中です。アシュリー・コール最強伝説ください。(松D)

●『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』、以前ギャルズアイランドでイラストを描いていただいた田中将賀先生がキャラクターデザインをされています! めんまさんのかわいさに毎週ドキドキしております。最近格闘ゲームモチベが大幅アップ中。『アクアパッツア』稼働が楽しみです。(よるよる)

●二つ後ろのページや『スパⅣ AE』記事でも告知が始まりましたが、家庭機用の発売に合わせて『スパⅣ AE』のムック第二弾が出ます!! すべての『スパⅣ AE』ファンに喜んでいただける一冊になるよう、作業を進めていますヨ。だけどその前に今月号の本誌。終わりまであと少しだ。ふううぅぅ……。(ヤエ)

●今月は『ミュージックガンガン! 2』の、『東方』曲イベントにこっそり参加。『東方』ファン以外にも、幅広いファン層の方々が集まっていたのが印象的でした! こうしたイベントで同志の皆さんが同じゲームを楽しんでいる様子を見ると、プレイモチベーションが劇的に上がります!(ちくわ)

●『三国志大戦』と『戦国大戦』の勝率が常に反比例する今日このごろ。軍師の神髄はやはり偉大だった……。今月は大戦シリーズに、『BBH2010』、そしてついに稼働する『アクアパッツァ』と、いつにも増してゲーセン通いに熱が入りそうです! だれか俺の松平さんに諸刃劣陣を!!(シンドウ)

●『DRAGONBALL ZENKAIバトルロイヤル』が、いよいよ稼動開始ですね! このゲームはバトルロイヤル。強過ぎて目立つとみんなから狙われるんですよねぇ。恨みを買わない、世渡り上手な人が勝つゲームかも……。私は2位狙いでいきます!(悟空使い予定のOYZ)

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／尾形 健太郎
■編集協力(五十音順)　age／伊勢猫／Inl／OYZ／がーくん／KYO／栗田／黒ボンジュール／京城／げっつ☆先生／ケンちゃん／C・LAN(トリスター)／ジャイダル／ジョセフ／たてしゅ／田渕健康(トリスター)／ちくわ／鉄拳番長／とき／永川成基／ノビ／はと／ハナダ／ハメコ。／藤野俊昭／マッハ／マンモス丸谷／矢永／よるよる／yk
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順)　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画(五十音順)　天野シロ／IKa／げっつ☆先生／いちみやひろし／曽我部修司／たもりただぢ／春人／ワンカップP
■業務部　青木 孝道／中井 優一
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／安部 寿一
■ライブコンテンツグループ　吉澤 美由希／藤田 隼人
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍憲／関川 雄介
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／時田 寛子／山内ユリコ／安部 悠子

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

to the reader

NOTICE —次号予告—

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

ついに稼働した注目の最新作を総力特集!

AQUAPAZZA

大型アップデートとなる新バージョンの最新情報をお届け!

LORD of VERMILION Re:2

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION、鉄拳タッグトーナメント、戦国大戦、闘劇2011最新情報 ほか

NEXT NUMBER 2011年8月号は

2011年6月30日(木)発売予定　予価980円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア7月号 [No.134]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.134
第12巻 第7号 通巻第134号 平成22年5月30日発行・発売(毎月1回30日発行) 雑誌11447-07
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
e-mail: arcadia-contact@arcadiamagazine.com



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り

9月号/6月16日(木)必着
10月号/7月15日(金)必着
11月号/8月16日(火)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.134

アンケートはがき

003ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5.「闘劇2011」に興味ありますか?

A5. □はい □いいえ

理由〔 〕

Q6. A5で「はい」と答えた方、どのような形で楽しみたいですか?

A6. □店舗予選に参加 □予選や決勝を現地で見る

□リポート記事や映像(DVDなど) その他〔 〕

Q7. 闘劇の種目になってほしいゲームタイトルがあれば教えてください。

A7. ゲームタイトル〔 〕

Q8. ゲームセンターにあるパチンコゲーム機、パチスロゲーム機で遊びますか?

A8. □Yes □No

Q9. A8で「Yes」と答えた方は主に遊ぶタイトルを、「No」と答えた方は理由を教えてください。

A9. 〔 〕

Q10. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A10.〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都 道 府 県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

郵便はがき

料金受取人払郵便

麹町支店承認

7466

差出有効期限
平成25年1月
30日まで
(郵便切手不要)

102-8790

483

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部

アルカディア No.134 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼント番号は P003 参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A11. □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか（　）

Q12 いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A12.

Q13 あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A13. □Wii □ニンテンドーDS（Lite、i、LL含む） □プレイステーション3
□プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360
□そのほか（　） □家庭用ゲーム機は持ってない

Q14. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

A14. □YES □NO
最近購入したタイトル（　）

アルカディ堂

ebten
エビテン
ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引
番号コード
331325

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

有効期限：2011年6月30日午前10時まで



設定資料小冊子！



■BACK

特製Tシャツ!!

■FRONT



■セット内容：斑鳩［白］／
設定資料小冊子／オリジナルTシャツ

●コトブキヤ 飛鉄塊 斑鳩［白］DXパック
商品コード：110501
販売価格：**6,090円**［税込］ 読者割引対象 -200円

©TREASURE2001,2008

そして、飛鉄塊がゆく

トレジャーの名作シューティング『斑鳩』の自機、飛鉄塊・斑鳩がコトブキヤの手によって製品化!! 過去にガレージキットで製作された「斑鳩」をベースに、ゲームデザイナー鈴木康士氏監修の元プラキット化された。ebtenでは、このプラキット化を記念して、過去の設定資料と、このプラキット化にあたり新規で用意された設定資料類をまとめて再構築した設定資料小冊子と、オリジナルTシャツをセットにして販売！ 発売は6月中の予定だ！



椅子とリュックが合体!!

アウトドアなどの利用はもちろんだが、コミケなど行列必至のイベント時に真価を発揮。真の闘いは行列の後！ 動かない行列の待機時間でも、このリュックであれば体力を温存して有利に闘えるハズだ!!



●イスパック SPORTS
商品コード：110504
販売価格：
10,290円［税込］
読者割引対象 -200円





2個買えば、これを重ねて使用することもできるぞ。

ざっくりCD&DVDを80枚収納可能だ！

CD、DVD、CD-R、DVD-R、ブルーレイディスクなどの12cmディスクを80枚まで収納可能。

●80枚収納すっきりCD/DVDケース
商品コード：110503
販売価格：
3,800円［税込］
読者割引対象 -200円

これぞ魔法の杖!?



●KYMERA（カイミラ）
商品コード：110502
販売価格：**6,980円**［税込］
読者割引対象 -200円



魔法の杖の正体は、学習リモコン。13種類の杖の振り方にリモコンの機能を割り当てられる面白アイテム。QMAっ子なら迷わず即買いか!?

ほかにも商品を多数ご用意！
詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード［手数料なし］　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い［手数料アリ］　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。



Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-07

4910114470711
00933

月刊アルカディア
No.134
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3